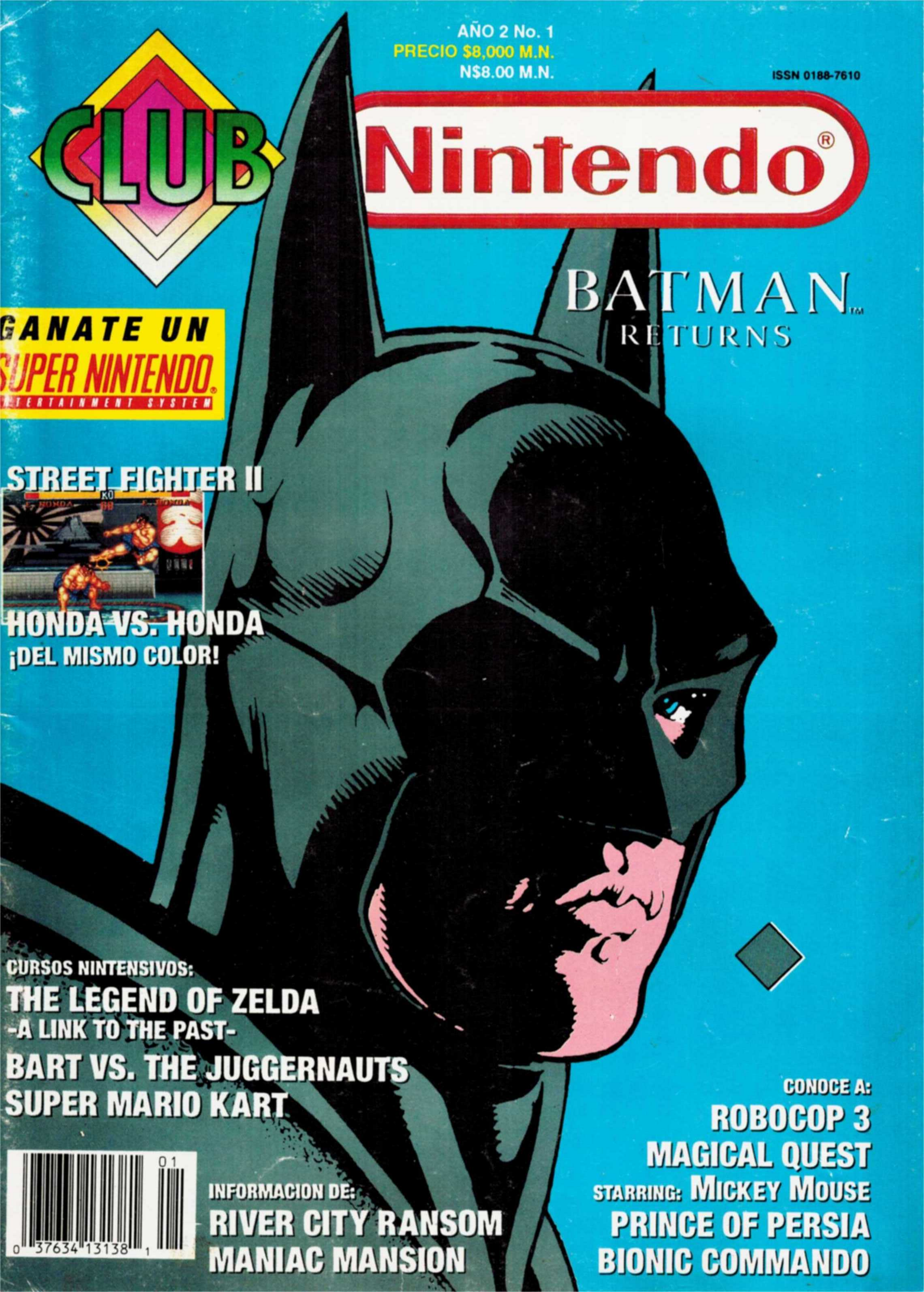
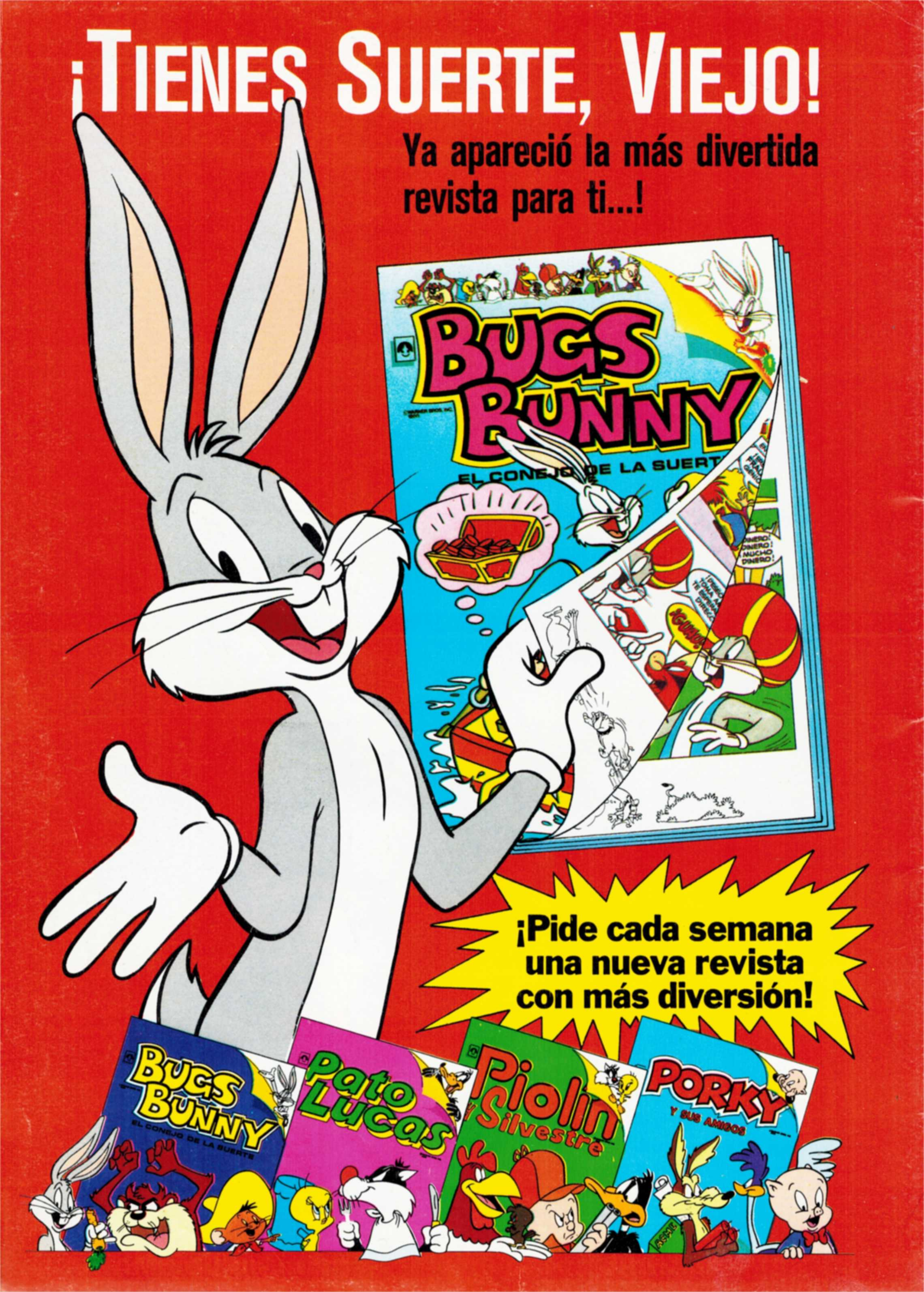

AÑO 2 No. 1
PRECIO $8,000 M.N.
N$8.00 M.N.
ISSN 0188-7610
CLUB
Nintendo®
BATMAN™
RETURNS
GANATE UN
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
STREET FIGHTER II
HONDA VS. HONDA
¡DEL MISMO COLOR!
CURSOS NINTENSIVOS:
THE LEGEND OF ZELDA
-A LINK TO THE PAST-
BART VS. THE JUGGERNAUTS
SUPER MARIO KART
CONOCE A:
ROBOCOP 3
MAGICAL QUEST
STARRING: MICKEY MOUSE
PRINCE OF PERSIA
BIONIC COMMANDO
INFORMACION DE:
RIVER CITY RANSOM
MANIAC MANSION
01
0 37634 13138 1


¡TIENES SUERTE, VIEJO!
Ya apareció la más divertida revista para ti...!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
Pato Lucas
Piolín y Silvestre
PORKY
Y SUS AMIGOS

EDITORIAL

Este mes se celebra en la ciudad de Las Vegas, Nevada, el Winter Consumer Electronic Show (CES). Club Nintendo está mandando a 4 de sus especialistas a cubrir este evento internacional y en números posteriores publicaremos todo lo que veamos y te prometemos una súper cobertura con las más grandes novedades que ahí se presenten, así como los planes de cada uno de los licenciatarios.

Seguramente, como en cada CES, veremos cosas que nos seguirán impactando a todos los que somos videojugadores, ya que la tecnología que existe en la actualidad sirve en forma principal para desarrollar más tecnología y así el perfeccionamiento de programas resulta día a día más sorprendente.
Lo que ahora vemos en videojuegos, hace tan solo unos años salía en películas y libros de ciencia-ficción y nuestros padres ni siquiera lo soñaron a nuestra edad.

¿No te da curiosidad saber cómo serán los videojuegos que jueguen tus hijos cuando estén como tú? A nosotros sí y en este Winter CES vamos a echar un ojito al futuro...seguiremos informando.





GANATE UN SUPER NES

ENTERATE COMO EN LAS PAGINAS CENTRALES

CLUB NINTENDO

Año 2 No. 1 Enero 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

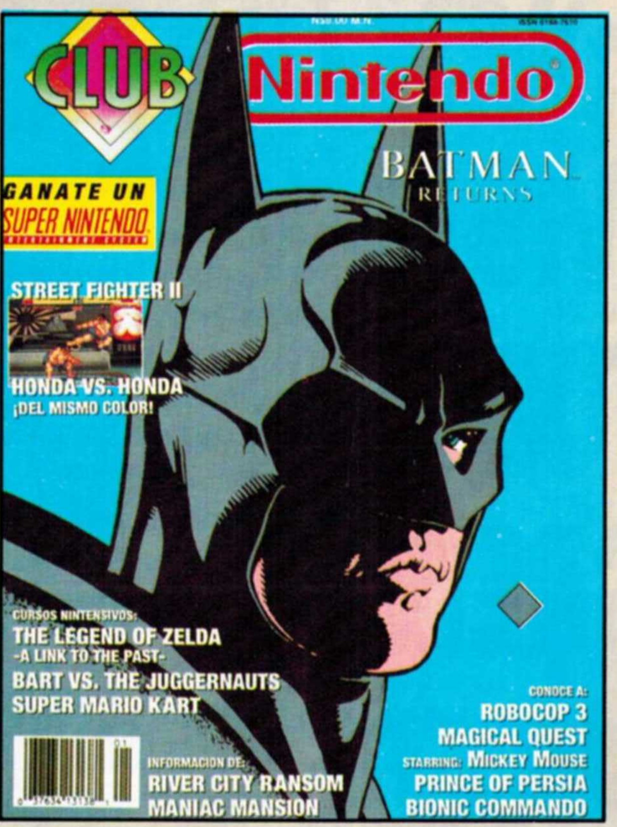
IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

NUESTRA PORTADA

El hombre murciélago regresa más preparado, más fuerte y listo para defender Ciudad Gótica. La acción es mucho más intensa que sus versiones anteriores, pero nuestro personaje también cuenta con nuevos movimientos que harán más ágil y emocionante el juego.
Konami es ahora quien pondrá en tus manos y en tus sistemas de Nintendo, el Regreso de Batman, con gráficos mejorados y un manejo que facilitará tu labor de defensor de la paz y la justicia.



Gatúbela y el Pingüino, acérrimos rivales de Batman, se presentan a lo largo de 6 largos y espectaculares niveles para tratar de dominar Ciudad Gótica, acompañados de infinidad de secuaces que te harán la vida difícil.
Tú deberás aventurarte en las tinieblas de la noche y con ayuda de tus bati-accesorios intentar derrotarlos y destruir sus planes malévolos.
Todos los habitantes de esta ciudad esperan con ansiedad tu ayuda ¡No los abandones!



¿Tienes licencia de conducir? porque aquí deberás manejar el Batimóvil.

BATMAN™
RETURNS



Aquí se demuestra la agilidad del hombre-murciélago.

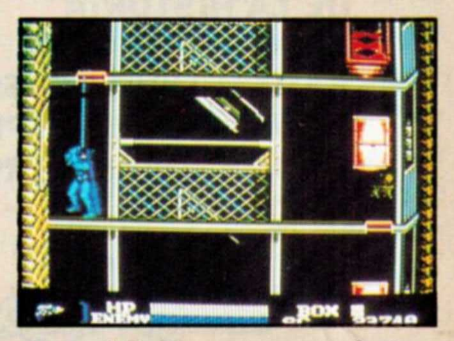


¡Cuidado, esta vez son más ágiles!



Hasta en época navideña continúan los ataques.

El final de Batman Returns será emocionante y tú deberás estar ahí para vivirlo. ¡Encapúchate y a jugar!



Con el Batigancho podrás trepar a cualquier sitio.



Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley
LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO
¡AUNQUE UD. NO LO CREA!
* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...
¡Y MUCHO MAS!
Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley
DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS
Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO
60 MILLONES DE PESOS POR UN TRAGO DE AGUA
LA VERDADERA HISTORIA DE RIPLEY
ENTERRADA VIVA
EL ESQUELETO QUE VENGO SU MUERTE
EL MODERNO JONÁS
¿ERA HOMBRE O MUJER?
LOS ESPECTROS DEL CASTILLO MALDITO
EL DOBLE DEL REY
LA MUERTE DEL DIABLO ROJO
MÁS ALLÁ DE LA TUMBA
LA REINA DEL VUDÚ
EL MÁS EXTRAÑO SUICIDIO

TUS PREGUNTAS A



Si la revista Club Nintendo tiene agentes secretos ¿cómo puedo serlo yo?

José Alvaro Sáenz Martínez.
MEXICALI, B.C.N.

La revista tiene agentes secretos y otros no tanto, es decir, que los lectores que tengan descubrimientos especiales nos pueden escribir para comunicárnoslos. Si tú tienes algún secreto descubierto por ti mismo, escríbenos con un título que diga DESCUBRIMIENTO, así nuestros expertos los clasificarán y, si califican, serán publicados con tu nombre real o el nombre secreto que tú indiques.
Por ejemplo, nos sorprendió el truco de Erik Wendel Hernández Martínez, quien descubrió el truco de Street Fighter II para que cualquier personaje pelee contra sí mismo y de igual color.



Este descubrimiento es en verdad sorprendente y aunque lo recibimos a finales de Octubre hasta este mes pudimos publicarlo, pero sin duda es súper exclusivo.

◆

Ultimamente han descuidado Game Boy y deberían incluirlo más. También hablen de los clásicos.

Sergio León P. Allende
MEXICO, D.F.

Recuerda que la revista se hace de acuerdo a lo que los lectores nos piden. Por ejemplo, recibimos muchas cartas preguntando por Maniac Mansion y River City y aquí los tienes. Trataremos de hablar más de Game Boy.

◆

Aunque no lo crean toda la familia, incluyendo a mi marido, juega Nintendo, aunque no los mismos juegos. Estamos muy mariados con Milon's Secret Castle, Maniac Mansion y Shadow Gate. Esperamos que nos puedan ayudar. Créanme que somos muchos los adultos a los que nos gusta el Nintendo, aunque no seamos tan buenos como nuestros hijos.

FAM. GULIAS
MEXICO, D.F.

¡Claro que lo creemos! En esta revista también hay adultos y nos encanta jugar a todos. En este número encontrarán varias respuestas a sus preguntas.

P.D. ¡Viva la familia!

◆

Felicito a la revista por sus consejos y por su nueva estrategia de no decir cómo terminar el cartucho sino de llevarnos hasta el final y ahí echar mano de nuestra habilidad ¡Felicidades!

Edgar Ramses Gallegos Ortíz.
EDO. DE MEXICO

Efectivamente así lo iniciamos con T.M.N.T. IV.



No es que no sepamos cómo vencer a Krang y a Destructor, lo que pasa es que no queremos quitarle todo el sabor al juego. Sentimos la obligación de hablar lo más posible, pero ya no queremos dar hasta cómo terminarlo. Será bueno conocer la opinión de todos nuestros lectores ¿Debemos dar las estrategias finales o no? Especialmente en juegos nuevos. Porque por ejemplo Irving Zahedy Peña es otro lector que opina lo contrario. Nuestros lectores tienen la palabra.

◆

Quisiera decirles que es buena idea la de poner 2 pósters

por revista pero sería mejor ponerlos por separado, y no uno detrás de otro.

Juan Muciño Flores
MEXICO, D.F.

Varias cartas nos han recomendado lo mismo aunque tiene una razón de ser. Si tenemos los pósters separados, los reversos contendrían información editorial que no deseamos que arranques de tu revista y si colocamos ahí publicidad, a los anunciantes no les interesaría estar ahí y gracias a estos anuncios la revista puede mantener este precio. De otra forma tendría que costar más.

◆

Vi que en Final Fantasy se encuentran sus nombres y quisiera saber si de ahí los sacaron.

Julio Cesar Toledo L.
MEXICO, D.F.

Al igual que en Castlevania IV o Zelda III, por poner sólo unos ejemplos, al jugar algunos cartuchos tienes que registrar tu nombre y nosotros registramos los nuestros.



◆

En la revista mencionaron que el CD-ROM será superior al Super NES. Yo he pensado vender mi Super NES para comprar el CD-ROM en 1993.

Jorge Minjarez Pueñas
Guadalajara, Jal.

¡No! No lo hagas. El CD-ROM se adaptará al Super NES; es un accesorio, por decirlo así, que complementará al Super NES. En este mes se celebra el Winter CES en Las Vegas, Nevada y ahí estaremos para poder informarte en números posteriores de este sistema.

◆

Quisiera saber cuál es el verdadero nombre del personaje que todos conocemos como Super Mario Bros. ya que me he dado cuenta que esta frase al traducirla al español significa "Los Super Hermanos Mario".

En tal caso Luigi se llama Luigi Mario. Luigi sería pues el nombre y Mario el apellido ¿y qué hay del hermano de Luigi? ¿no



tiene nombre o se les olvidó ponérselo?

Rubén García Quirino.
ACAPULCO, GRO.

¡Qué buena pregunta! El personaje se llama Mario y el juego Super Mario Bros., que sería la forma de identificar a los 2 hermanos mencionando al más famoso o al más grande. Además los videojuegos no se caracterizan por ser muy coherentes ¿no opinas así?

◆

Me da mucho gusto que lean mi carta y no me dan celos porque no salga publicada, ya que sé que hay otras cartas mejores que la mía. Pongan más retos de Mario, ya que así averiguamos los lectores más trucos.

Abraham Ramos S.
AHUALULCO DE MERCADO, JAL.

Para Club Nintendo todas las cartas son importantes; 2 retos por revista creemos que son suficientes pues Paty, quien clasifica todas las cartas con sus S.O.S., Mariados, récords, preguntas, sugerencias y por supuestos retos, tiene que corroborar que estén correctos. Además, como bien lo indicas, los retos sirven para que los lectores descubran por sí mismos nuevas cosas en sus cartuchos, como por ejemplo en Blanka contra Blanka electrificados se descubrió más de una forma de lograrlo aunque sólo una para que se bajen exactamente igual energía.

◆

Quiero felicitarlos por el buen lenguaje de videojugador a videojugador en el que hablan.

Edén Arnaldo Candelas
MEXICO, D.F.

Así es, gracias, y es que esta revista no está hecha ni para niños ni para jóvenes ni para adultos, sino para videojugadores ¿o no?

◆

Me da mucho gusto felicitarlos por la idea que tuvieron sobre la suscripción anual de la revista.

Antonio Roldan Alamilla
PACHUCA, HGO.

La verdad es que no fue nuestra idea. Muchísimos lectores nos lo pidieron.

En esta primera carta les notifico que terminé con éxito mi segundo juego de Nintendo: "Flintstones". No fue fácil, ya que soy abogado y dispongo de poco tiempo para jugarlo, pero me tomé un descanso y con la ayuda de mi esposa que me fue leyendo la revista lo logré. Espero que me publiquen en sus récords dentro de una nueva sección. "Los más grandes jugadores de Nintendo", pero no los mejores pues yo me tardé 3 meses, sino los más grandes de edad, pues yo voy a cumplir ya los 26 años.
Su revista y Nintendo nos han servido para estar más unidos.

MIGUEL ANGEL SOTO RAMIREZ
TAMPICO, TAMPS.

Tu carta nos pareció chistosa, pero no creas que eres uno de los más grandes jugadores de Nintendo. Te sorprendería saber cuántos adultos leen la revista. Queremos comentarte que ya no publicaremos récords de juegos de los que ya hayamos dado Cursos Nintensivos pero la satisfacción de haber terminado Flintstones con la ayuda de tu esposa, nadie te la quita.

◆

La verdad no es fácil encontrar su revista, ya que si no la conseguía los primeros días del mes, tenía que ir de puesto en puesto a buscarla y batallaba más que para acabar con algún jefe, pero descubrí que en autoservicios también la venden y ahora, si ya va a acabar el mes, voy ahí y es un poco más fácil encontrarla. Hasta he llegado a encontrar números atrasados, pero ahora, gracias a sus suscripciones ya no me voy a perder ni un número.

Alejandra González R
TEQUISQUIAPAN, QRO.

Estudio el último año de Bachillerato. Antes ya había escrito otra carta pero no hicieron mención de ella. Quisiera saber por qué no crean un adaptador de SNES a NES puesto que ahora la tecnología está muy avanzada.

Vicente Javier Gutiérrez
EDO. DE MEXICO

Recibimos cientos de cartas al mes y no podemos responder a todas, más aún porque muchas ya han sido respondidas en números anteriores, como por ejemplo lo que ahora nos preguntas. El NES fue creado hace ya varios años y la tecnología del SNES es mucho más avanzada y no puede haber adaptadores. En Joe & Mac, que salió primero para SNES y luego para NES, tuvo que realizarse otro programa. Ahora el SNES ya está pensado para que crezca y no tenga que sustituirse, es decir, el CD ROM es un accesorio que se agrega para no tener que cambiar el sistema.

◆

Quisiera que me dijeran cómo se pronuncia el nombre del personaje de Street Fighter II Guile y ojalá se amplíe la sección de "Tus preguntas a Dr. Mario".

Oscar Eugenio Romero C
TLAXCALA, TLAX.

En inglés se pronuncia "Gail". Ahora, con respecto a Dr. Mario, fueron tantas las cartas que recibimos que en esta ocasión dedicamos tres páginas completas, además de haber reducido el título de la sección para poder incluir el mayor número de ellas. Hasta los rombos de separación entre respuestas son más chicos. Nuestro esfuerzo por cumplirle a los lectores es permanente.

◆

¿Son ciertos los rumores de que Chun Li puede lanzar sus brazaletes, Guile saca una pistola, Dhalsim puede poner su cabeza en su pie para dar una patada y que E. Honda puede meterse al baño para recuperar su energía?

Carlos Ismael Urdiales
MONTERREY, N.L.
ARTURO ROSALES SERNA
PUEBLA, PUE.
Ismael Serrano Avalos
Halan Ulises Niniz Islas
EDO. DE MEXICO
Jaime Robledo Ochoa
MORELIA, MICH.
Adrian Alejandro Gomez Huerta
COLIMA, COL.
Miguel Carrera Romero
Ricardo Cornejo A
RAFAEL GODINES PRADO
Rubén Maldonado D.
MEXICO, D.F.
Ricardo Loyola Lazo
LEON, GTO.
Roberto Carlos Flores R
Justino David Curiel
GUADALAJARA, JAL.
Eduardo Morales L
DURANGO, DGO.
Cristian [illegible]
TUXPAN, JAL.

Otra vez una revista americana estaba haciendo bromas como la de Sheng Long. Todo esto no es más que un cotorreo que a veces confunde a los lectores, especialmente a los que no dominan el inglés. Incluso se publicaron fotos realizadas con aparatos profesionales. Nosotros hicimos algo parecido pero con Mario Paint en el número anterior donde Guile no tiene ya energía en el segundo 98, pero no lo hicimos para confundir sino para mostrar lo que se puede lograr con Mario Paint.



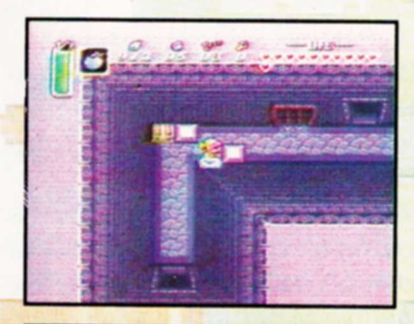
CURSO

Nintensivo

Zelda III y todos nuestros lectores han esperado un largo mes para ver terminada esta segunda parte, así que dejémonos de detalles y empecemos.



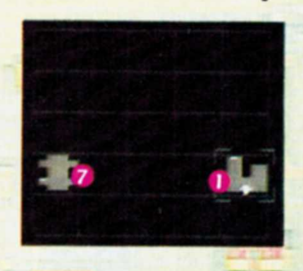
Lo último que hicimos en la primera parte fue obtener el martillo mágico y ahora, antes de ir al castillo 2, podemos dirigirnos a la casa del Blacksmith al este de la Villa Kakariko. Ahí deberás golpear con el martillo el tronco, luego déjate caer al pozo y dentro de él usa tus polvos mágicos en la estatua verde.➽

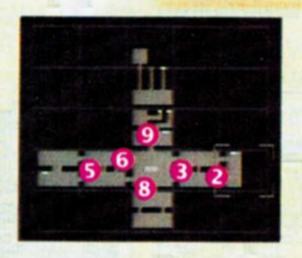


⬅Al sureste del castillo de la obscuridad está un camino bloqueado por barras moradas, clávalas con el martillo para seguir avanzando.

Antes de entrar al segundo castillo podemos ir al bosque que indica la primera foto y allí encontraremos a un muchacho que te dará una pala; con ella busca la flauta de este muchacho en el mismo bosque, pero en el mundo normal. Al encontrarla úsala frente a la Rosa de los Vientos en la Villa Kakariko, así podrás liberar al que te transportará a varios lugares.➽

Swamp Palace





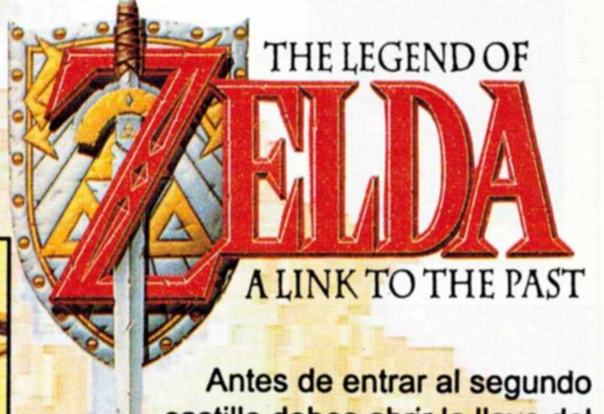




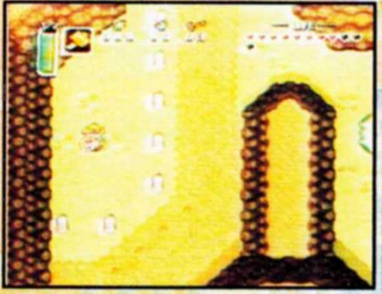
1. Hasta que elimines a todos los enemigos aparecerá la llave.
2. Mapa.
3. Toma la llave que está bajo la calavera antes de accionar la llave del agua.
⬅4. Empuja este bloque para obtener la brújula.
5. Cuando agarres esta llave regrésate para usarla en "6"; ahí activa el switch para que sea más fácil, pero después déjalo en color naranja, además de abrir la llave del agua.
7. Déjate caer por el orificio de la derecha y así llegarás al cuarto donde está la gran llave.➽
⬅8. Con la llave dirígete hacia el gran tesoro: El Hookshot. Con este implemento podrás llegar a la puerta que está un poco más adelante, usando para ello el Hookshot en las calaveras. La llave para la puerta se encuentra al lado derecho del cuarto.





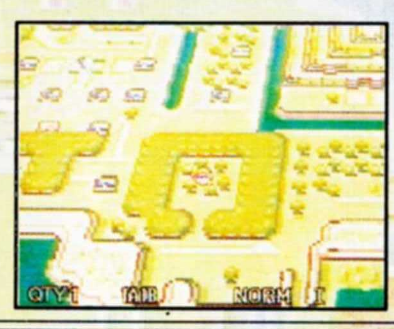


Para obtener la Magia de Bonbos usa tu espejo en el lugar que indica la foto (al oeste del segundo castillo). No olvides descifrar el monolito con el libro de Mudora.





Antes de entrar al segundo castillo debes abrir la llave del agua del mismo castillo, pero del Mundo de la Luz.







9. Empuja la estatua sobre el botón amarillo para que las puertas permanezcan abiertas; en este cuarto te recomendamos ir primero por la segunda puerta.
10. La entrada para seguir avanzando se encuentra detrás de la caída de agua que indica la foto.
11. Para eliminar a este enemigo separa a los pequeños seres que cubren su cuerpo con el Hookshot y dales con la espada. Una vez que los elimines a todos se empezará a mover sin seguir un orden ¡debes darle 8 flechazos para así eliminarlo!





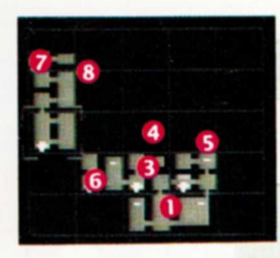




Aprovechando que ya tienes un buen nivel de corazón puedes intentar tomar el Cane of Byrna que se encuentra en una cueva, exactamente debajo de la primera conexión entre el Mundo Obscuro y el mundo normal. Trata de llevar al menos 2 jarras con hadas o poción para la energía, ya que el camino está lleno de picos.

Con el Hookshot podrás avanzar a los lugares que no tenías acceso anteriormente en el Mundo Obscuro, usándolo donde te indicamos en la foto.





SKULL WOODS



En este castillo las entradas están dispersas en los bosques perdidos.➸

1.Cuando agarres la brújula el piso cambiará automáticamente.



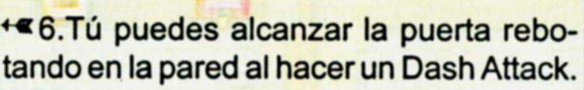
➸2.Debes tener cuidado con los Wall Master, ya que si te agarran te regresarán al principio del laberinto.
3.Aquí jala la estatua para poder asegurar el switch y seguir avanzando.
4.Gran llave. ➸

5.Para tomar el gran tesoro déjate caer por el agujero que indica la foto, luego toma las primeras estrellas y después haz un hoyo, en el lugar que indica la segunda foto, para activar un seguro que te abrirá camino al gran tesoro Fire Rod.



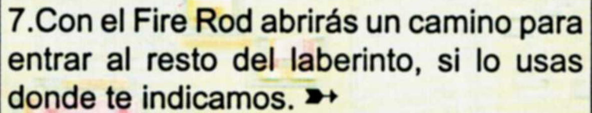






➸6.Tú puedes alcanzar la puerta rebotando en la pared al hacer un Dash Attack.





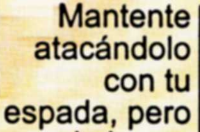
7.Con el Fire Rod abrirás un camino para entrar al resto del laberinto, si lo usas donde te indicamos. ➸



➸8.Para abrir la puerta prende los 4 pebeteros, pero primero elimina a todos los enemigos; a los tres primeros los puedes prender con la lámpara y al último con el Fire Rod.
9.Rompe las lianas secas que están arriba del cuarto para seguir avanzando.



ENEMIGO SKULL WOODS



Mantente atacándolo con tu espada, pero ten mucho cuidado pues el piso se mueve y los picos comenzarán a rebotar de un lado al otro, además de que esta gran mariposa te atacará con disparos que se dividen en tres.➸

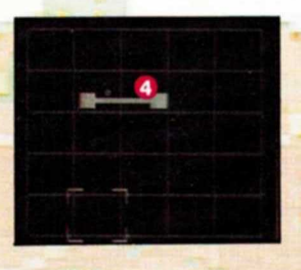


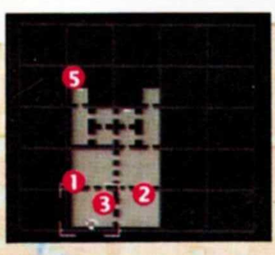


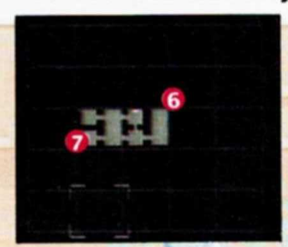
En el Mundo de la Luz, donde indica la foto del mapa, encontrarás "The Pound of Happiness", y ahí cada que arrojes 100 rupias aparecerá Venus, la Reina de las Hadas, quien te dará a escoger si quieres cargar más bombas o más flechas. Repite esto hasta que llegues al máximo que son 50 bombas y 70 flechas.

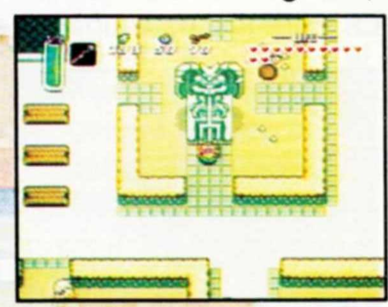
THIEVES TOWN

Para abrir la entrada de este castillo debes jalar el trinche de la Gárgola.







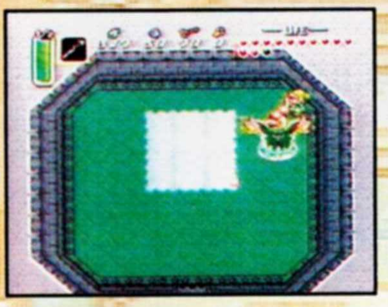


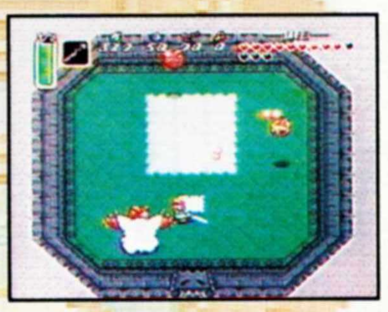


1.Mapa.
2.Brújula.
3.Gran llave.
4.Al llegar a esta parte arroja una bomba donde indica la foto.
5.Activa este switch y déjalo en azul.
6.Una vez hecho el agujero que te mencionamos en "4", rescata a esta muchacha y llévala al cuarto donde se supone está el jefe.
7.Gran tesoro: Titans Mitt.

ENEMIGO THIEVES TOWN

Al tocar la muchacha la luz del sol se convertirá en un horrible monstruo, entonces golpea su cuerpo con la espada y después de algunos golpes se desprenderá de él una cabeza; sigue golpeando su cuerpo hasta que salga otra cabeza y esquiva ahora ambas cabezas para seguir golpeando el cuerpo hasta que lo elimines.





El Titanis Mitt te dará la posibilidad de encontrar más cosas, por ejemplo: En el Mundo de la Luz podrás obtener la capa mágica en el cementerio, quitando las piedras de la tumba que indica la foto, y después realizando un Dash Attack contra ella.



En el Mundo de la Obscuridad podrás encontrar al compañero del herrero en la salida de abajo de la Villa de Outcasts (por donde se encuentra la librería del Mundo de la Luz). Al hablar con él te pedirá que lo lleves con su compañero, entonces usa el espejo para ir al Mundo de la Luz y llevarlo. Una vez que estén juntos los 2 herreros podrán hacer más poderosa tu espada.



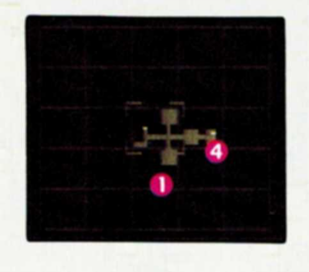


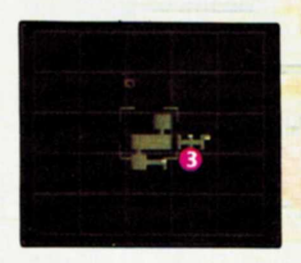


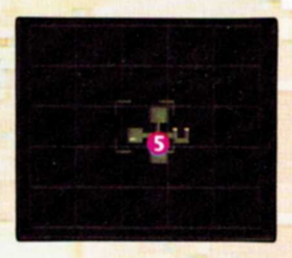
ICE PALACE

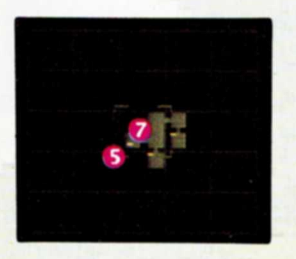
La entrada a este lugar se encuentra levantando la roca afuera de The Pound of Happiness.

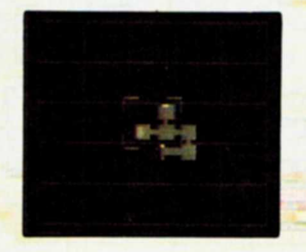


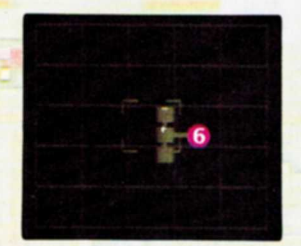


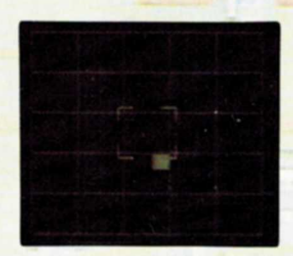














1.Brújula

2.Activa el switch para que puedas pasar, pero deja una bomba para que después de haber pasado cambie de color y sigas avanzando haciendo un hoyo más arriba.

3.Para abrir la puerta jálale la lengua a la estatua. En este cuarto encontrarás además un mapa.

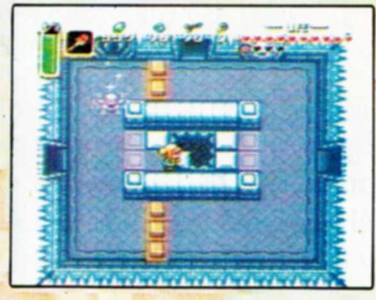


4. Gran llave.

5. Haz un agujero en el piso de este cuarto para alcanzar el gran tesoro The Blue Mail, el cual reducirá el daño que recibes a la mitad.

6. Una vez que llegues a este cuarto golpea el switch y déjalo en azul; ahora regrésate hasta "7" y déjate caer por el agujero. Al llegar al cuarto que indica la foto empuja el bloque azul de abajo y déjate caer junto a él; ahora sólo ponlo sobre el switch para mantener abierta la puerta.









ENEMIGO ICE PALACE

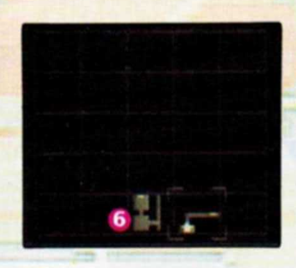
Atácalo con el Fire Rod y mantente en movimiento para evitar que te den los cubos de hielo que caen; al destruir el hielo que lo protege se dividirá en tres ojos que vuelan, atácalos con tu espada hasta que los elimines.

MISERY MIRE





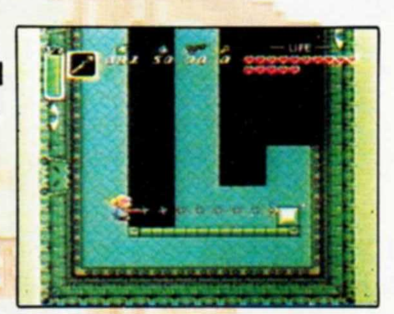
Para llegar a este castillo debes ir al Mundo de la Luz y tocar la flauta; al llegar el ave escoge que te lleve al "6" y ahí encontrarás el camino a Misery Mire. Para abrir el palacio usa la magia de Ether en donde indica la segunda foto.

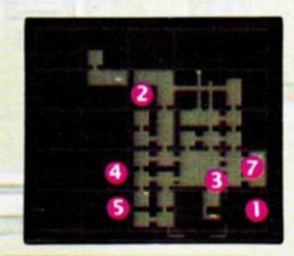


1. Para que te de tiempo de pasar, usa el gancho aquí.

2. Activa el switch y déjalo en azul.

3. Mapa.





4. Prende los pebeteros de este cuarto para que se abra la puerta de arriba.

5. Brújula.

6. Prende los 4 pebeteros de estos dos cuartos para abrir camino y después déjate caer por donde indica la foto para que obtengas la gran llave.



7. Gran tesoro Cane of Somaria.

8. Usa el Cane of Somaria en el switch para que la puerta permanezca abierta.



ENEMIGO MISERY MIRE

Primero destruye los pequeños ojos que lo protegen (ten cuidado y no te metas al líquido verde que está a su alrededor). Abusado cuando se asome el gran ojo, ya que te disparará un gran rayo. Cuando el gran ojo comience a rebotar de un lado a otro, dale con tu espada (de preferencia cargando poder) hasta que lo elimines.







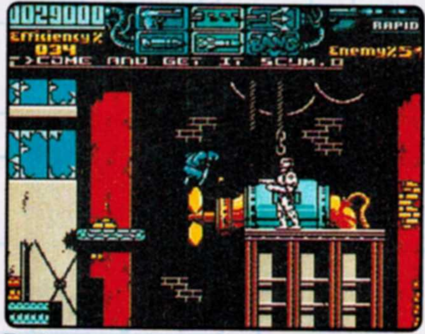
En el próximo número (sección S. O. S.) presentaremos el gran final de Zelda III, pero mientras tanto ¡suerte!





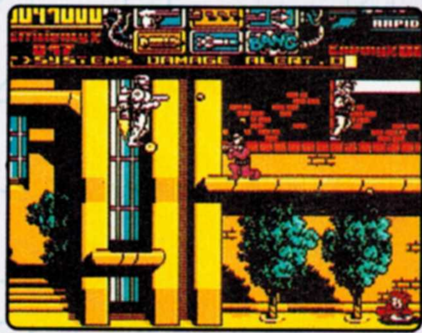
ROBOCOP 3

¡Al fin la OCP se salió con la suya! La ciudad de Detroit le debe tanto que ha tomado el poder y sus planes son los de destruir esta legendaria ciudad para poder construir la Ciudad Delta, un viejo sueño de la OCP que parece ser se cumplirá.



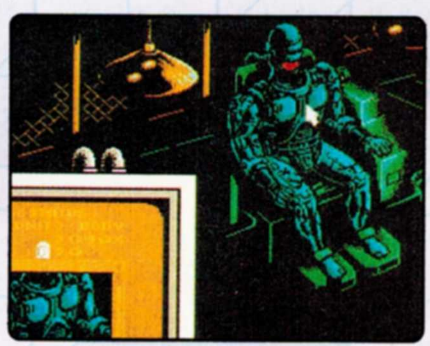
Robocop deberá usar toda su habilidad al luchar contra este ninja.

Sin embargo, los habitantes de los barrios bajos se niegan a ser desalojados, así que la OCP empezó a utilizar métodos poco ortodoxos como terrorismo y vandalismo. En respuesta, y como uno de los objetivos de Robocop es proteger a gente inocente, se ha vuelto en contra de quienes lo crearon, es decir, ahora es un renegado.



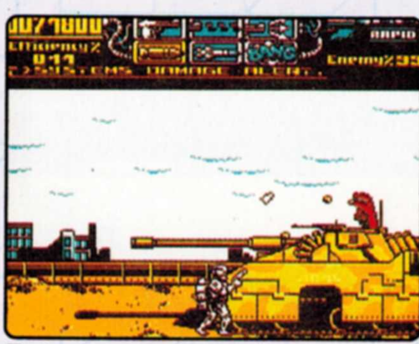
En las escenas 3 y 4 Robocop estará equipado con un cohete.

En este juego nuestro metálico héroe, Robocop, deberá destruir a los robots Kanemets que la OCP diseñó para apoyar sus diabólicos planes.



Debes tratar de mantener todas las partes del cuerpo en buen estado para un mejor manejo.

La acción se desarrolla a lo largo de 5 escenas durante las cuales Robocop debe avanzar para al final luchar contra un terrible jefe. El modo de juego es muy similar a los anteriores en que nuestro personaje se ve de lado, aunque en este juego la movilidad de Robocop ha mejorado muchísimo.



Este tanque tratará de impedir que Robocop llegue al edificio de la OCP.

La dificultad es alta debido a que los enemigos te atacarán con todo tipo de armas, siendo difícil evitar que te den, además de que sólo cuentas con 3 Continues y una vida en cada uno de estos.



Esta vez Robocop se enfrenta a una de sus más difíciles misiones..

A lo largo de las escenas encontrarás muchas cosas que te servirán como son los restauradores de energía (efficiency), modificaciones a las armas y misiles (W), así como tanques reparadores de daños, los cuales usarás al final de cada escena para "aliviar" el cuerpo de Robocop y evitar malos funcionamientos.

ROAD RUNNER'S Death Valley Rally™

REQUIERE

REFLEJOS

VELOCIDAD

ASTUCIA

SESOS

VALOR

y un poquito de suerte

Solamente de

SUNSOFT®

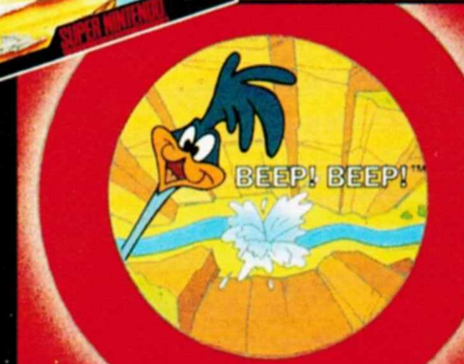
AAAAAAAAAAAAA...

AAAAAAAAAAAAA...

AAAAAAAAAAAAA...

PHUGHHHHHHE!

BEEP! BEEP!™

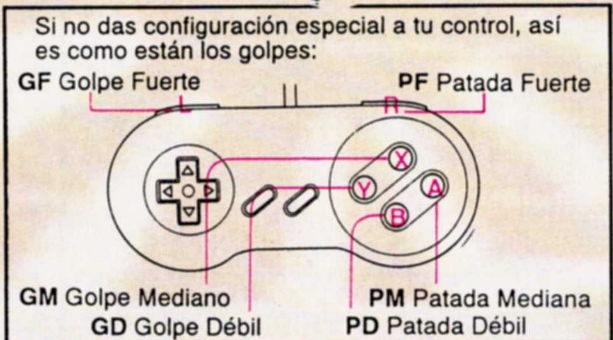


SUNSOFT® is a registered trademark of Sun Corporation of America. © 1992 Sun Corporation of America. LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. © 1992. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc.



SUPER NINTENDO



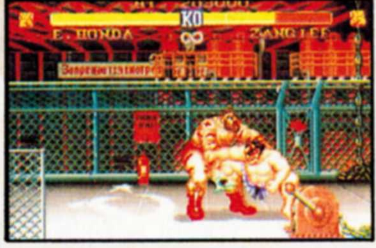


HONDA



Hoy veremos a un gran luchador. Este personaje no es muy rápido en cuanto a su desplazamiento, pero la mayoría de sus ataques bajan gran cantidad de energía al oponente.

PATADAS

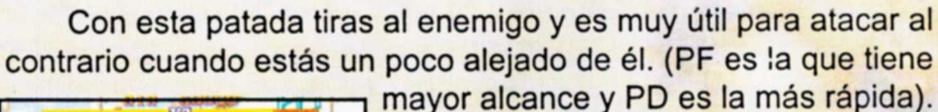


PD/PM AGACHADO

La utilizas para atacar, para quitarte los ataques por arriba o para atacar al enemigo cuando estás junto a él. (PM entra doble).

PD/PM/PF PARADO

Con esta patada tiras al enemigo y es muy útil para atacar al contrario cuando estás un poco alejado de él. (PF es la que tiene mayor alcance y PD es la más rápida).





PD/PM/PF SALTANDO VERTICAL

La usas para detener al enemigo cuando salta hacia ti.





PD SALTANDO AL FRENTE

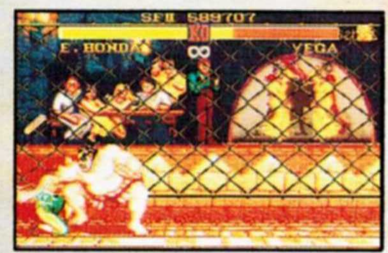
La usas para dar un pequeño golpe al enemigo, con la seguridad de que si le entra quedarás pegado a él.

RODILLAZOS





Este golpe se presenta cuando estás cerca del enemigo y mueves el control hacia él presionando PM. Si lo colocas bien golpeará doble.



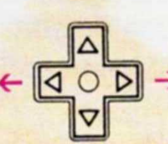
HUNDRED HAND SLAP

Lo logras presionando rápidamente cualquier puño.
GD-Lento
GM-Medio
GF-Rápido

SUMO HEAD BUTT

Para lograrlo mantén presionado el control hacia tu espalda por cerca de 2 segundos e inmediatamente presiona el control al frente y cualquier puño.





GD-Lento
GM-Medio
GF-Rápido



PM SALTANDO AL FRENTE

Utilízala para caer sobre el contrincante, forzándolo a poner defensa si no quiere que le entre otro golpe fácilmente.



PF SALTANDO AL FRENTE

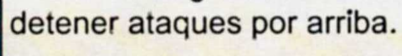
Usala para atacar al enemigo esquivando un poder o algún ataque por abajo. Aquí será necesario marearlo en el momento justo pues no mantiene su posición por mucho tiempo.





PF PARADO DE CERCA

La usas cuando estás pegado al oponente para aplicar un golpe doble. En algunos casos sirve para detener ataques por arriba.





PF AGACHADO

No tiene mucho alcance, pero es muy útil para tirar al enemigo cuando marca patada agachado lejos de ti.



AGARRES



Para lograr este agarre presiona el control al frente o atrás junto con GF/PF. Este agarrón utilízalo de preferencia en una esquina.

Este agarre lo puedes lograr presionando el control al frente a atrás, junto con GM. También sirve para acorralar al enemigo.





GOLPES

GD/GM AGACHADO

Lo utilizas para mantener a tu enemigo a distancia. Es muy útil para golpear cuando el enemigo marca patadas lejos de ti. (GM tiene más alcance).









GM/GD PARADO

Lo utilizas para detener algunos ataques, aunque también lo usas como GD/GM agachado, pero con un poco menos de alcance.

GD/GM/GF SALTANDO

Te sirve para presionar al enemigo o para quitarte algunos ataques por arriba. Debes recordar que GF es el que baja más energía, pero hay que marcarlo en el momento justo, y GD es el que mantiene más tiempo su posición.





GF PARADO

Usalo para quitarte algunos ataques por arriba de ti o para terminar una serie de golpes.



GF AGACHADO

Con este golpe tirarás al contrario. Es muy útil para terminar una serie de golpes.

JUGADAS DE EXPERTOS

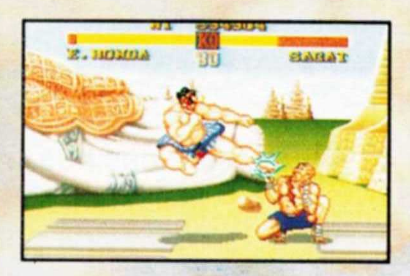


Cuando el contrario esté mareado o sin defensa, pégate a él y colócale rodillazos y presiona rápidamente GM para sacar Hundred Hand Slap. Como mínimo entrará un GM y si eres rápido entrará el Hundred Hand Slap.









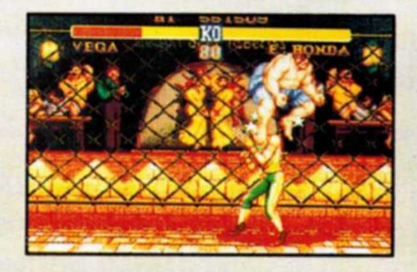


Cuando estés bajando luego de un salto, colócale al contrario una PF e inmediatamente marca GF agachado para restarle bastante energía.

Para esquivar cualquier ataque por arriba, acostúmbrate a mantener tu control en posición de defensa siempre que puedas (agachado o parado) y ejecuta un Sumo Head Butt en el instante preciso en que el enemigo esté arriba de ti, para así golpearlo sin que te toque.







Cuando el contrario no tiene defensa o está mareado, salta sobre él, de preferencia que caigas del otro lado (el objetivo es que no te alejes de él) y justamente cuando empiezas a bajar del salto presiona PM rapidamente y manten el control presionado hacia abajo; con esto aseguras contacto cayendo e inmediatamente le conectarás una PM agachado (doble).







LOS RECORDS

SALON DE LA FAMA

ABA-84

AXELAY..............................2'173,750

SIMCITY..........YES (METROPOLIS)

ISRAEL A. FRANCO ROSAS

F-ZERO..........DEATH WIND 1'46"19

CONTRA III
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOSE G. HERNANDEZ A.
ALBERTO HERNANDEZ C.
CRISTIAN G. JUAREZ S.

DUCK TALES
YOZEMITE BALDERAS H.
JAIME ROBLEDO OCHOA

DISNEY ADVENTURES
RAMIRO CHAVEZ CASTREJON
VICTOR ROSALES

LITTLE MERMAID
ALBERTO HERNANDEZ C.
JOSE G. HERNANDEZ A.

MEGA MAN IV
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
JOSE LUIS ABOR GARCIA

ROBOCOP
ENRIQUE CHAVEZ RIOS
JAIME ROBLEDO OCHOA

ROCKIN' KATS
FERNANDO GARCIA CUSPINERA
VICTOR HUGO CUSPINERA C.
JUAN M. GARCIA CUSPINERA

SUPER MARIO BROS. 1
ARTURO ORTEGA AVILA
ARTURO OJESTO MARTINEZ

SUPER C.
RICARDO FRIAS PATLAN
ARTURO ORTEGA AVILA

SUPER MARIO WORLD
CARLOS CARRASCO SANCHEZ
ALEJANDRO BALTAZAR
JULIO OCTAVIO ESPINOSA F.
JOSE LUIS ALBOR GARCIA
VICTOR LECHUGA MOLINO
JOSE AARON SALAZAR
ANTONIO LECHUGA MOLINA
PAOLA SALGADO GARCIA
JORGE L. HERNANDEZ R.

SUPER TENNIS
RODRIGO DIEZ GARGARI
DANIEL PAREDES AGUIRRE

T.M.N.T. IV
DANIEL PAREDES AGUIRRE
FRANCISCO RIVERA ARIAS
ALBERTO HERNANDEZ C.
JOSE G. HERNANDEZ A.

TOP GEAR
RODRIGO DIEZ GARGARI
ENRIQUE ISLAS OROZCO

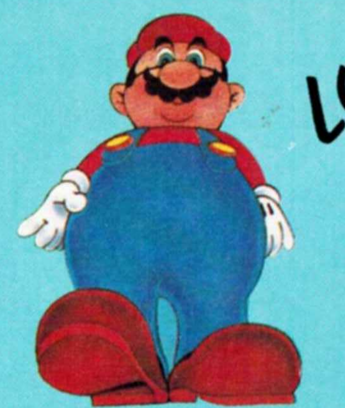
ZELDA III
GABRIEL A. ALONSO SANCHEZ
PAOLA SALGADO GARCIA

STREET FIGHTER II
DANIEL PAREDES AGUIRRE
GUILLERMO BARBA MARTINEZ
JULIO OCTAVIO ESPINOSA F.
JESUS HEREDIA F.
JOSE AARON SALAZAR
ALBERTO HERNANDEZ C.
JOSE G. HERNANDEZ A.
FERNANDO PERRUSQUIA T.
CRISTIAN G. JUAREZ S.
GUSTAVO TORRES BAUTISTA
EMMANUEL TORRES BAUTISTA

COLABORARON:
DAVID OMAR DOMINGUEZ
JEBER MARTINEZ RIOS
ROBERTO A. ORNELAS CASTILLO
ENRIQUE FELIZ FIGUEROA
IGNACIO MONGE ARROYO
JUAN MIGUEL VICENZIO P.
JUAN FRANCISCO CARDONA A.
MARIO IGNACIO OCHOA G.
FLAVIO A. CARBALLO C.
FERNANDO MONTOYA VARGAS
ALEJANDRO CORDOVA RAMIREZ
ERICK JIM GALLARDO L.
DAVID STEINBERG
LUIS ALBERTO MOYA M.

RESPONDIMOS A:
LUIS CHRISTIAN ALVAREZ A.
GABRIEL C. LOPEZ OJEDA
SALO AMKIE
JUAN PABLO MEDINA AGUILAR
JOSE GABRIEL VALENCIA O.
FILIBERTO M. HEIRAS GUERRA
RICARDO LARA ESTRADA
MANUEL CALDERON DE LA BARCA
JOSE GERARDO OBREGON
JOSE MOCTEZUMA VELAZQUEZ
JORGE HUERTA URBAN
MARTIN J. DEL TORO C.
JULIO CESAR GAVIÑO G.
HUGO BETANZOS MARQUEZ
MARCO VINICIO GONZALEZ A.
ISIDRO GARIBALDI
ERIC RACIEL
JOSE A. SARABIA OSUNA
ALAN BELLO CAMPOS
FLAVIO A. CARBALLO CERVANTES
VICTOR M. CERON CARRILLO
DAVID ALBERTO ENRIQUEZ R.
ARMANDO MELESIO BAQUEDANO
EMMANUEL ALEJANDRO VAZQUEZ
JOSE RAFAEL FREGOSO B.
ALEJANDRO CORDOVA RAMIREZ





Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

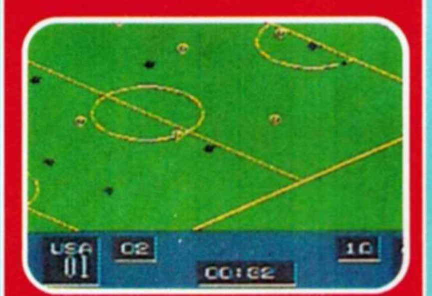
FAVORITOS



1.-MEGA MAN 5



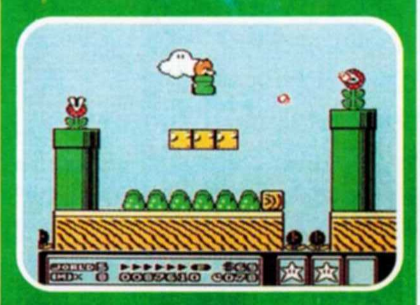
2.-BART vs.RADIOACTIVEMAN



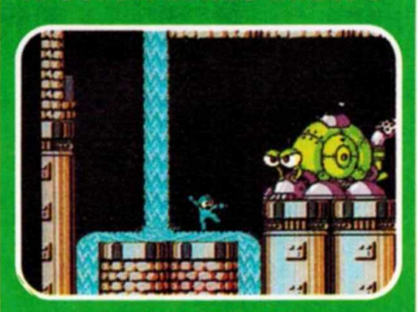
3.-GOAL! 2

4.-LITTLE SAMSON
5.-ROCKY & BULLWINKLE
6.-YOSHI
7.-SPIDERMAN
8.-BATMAN RETURNS
9.-T. M. N. T. III
10.-HOME ALONE 2

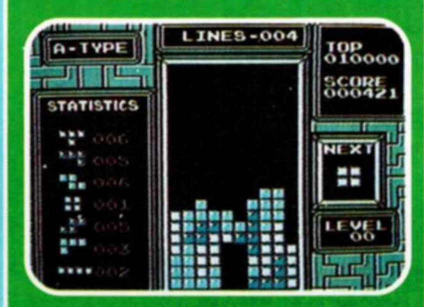
CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-MEGA MAN 4



3.-TETRIS

4.-TINY TOON ADVENTURES
5.-THE FLINTSTONES
6.-SUPER MARIO BROS. 2
7.-PUNCH OUT
8.-BATTLETOADS
9.-RESCUE RANGERS
10.-DR. MARIO

SUPER NES



1.-STREET FIGHTER II



2.-SUPER MARIO KART



3.-DEATH VALLEY RALLY

4.-THE MAGICAL QUEST
5.-TERMINATOR 2
6.-SUPER STAR WARS
7.-TOM & JERRY
8.-GOAL!
9.-SPIDERMAN & X-MEN
10.-BATMAN
REVENGE OF THE JOKER

CURSO

Nintensivo

Respondiendo a muchos lectores presentamos este Curso; recuerda que este juego tiene una variedad tan grande de detalles que sería muy difícil hablar de todos, pero con este Nintensivo seguro que lo terminas.

MOVIMIENTOS	A	Golpe
	B	Patada
	A + B	Salto
	DERECHA DERECHA o IZQUIERDA IZQUIERDA	Correr (Tienes que hacerlo rápidamente)



Cuando estés cerca de una caja, enemigo tirado, bote, etc., presiona cualquier botón para tomarlo. Con A puedes golpear al enemigo. Con B le lanzas el objeto.



A las cajas o los botes los puedes patear para golpear a los enemigos.



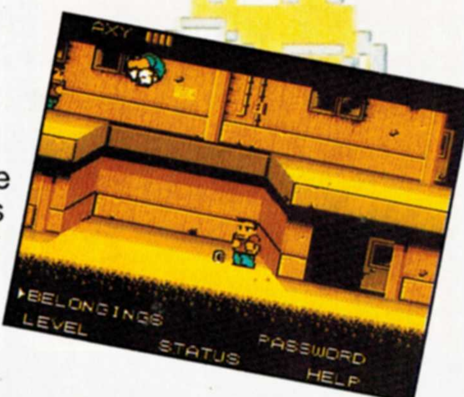
Tienes que cuidarte de los objetos que lanzas tú o los enemigos, porque pueden rebotar y restarte energía.



Al usar el libro de "Stone Hands" puedes golpear con mayor velocidad.



Al usar el libro de "Dragon Feet" puedes patear con mayor velocidad.



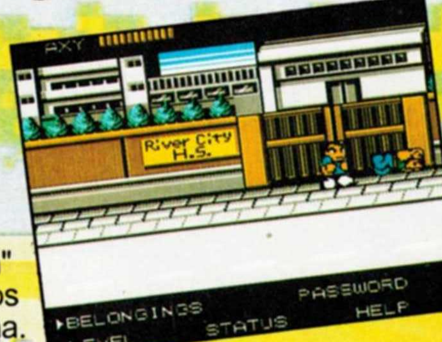
Al usar el libro de "Acro Circus" puedes dar mortales y así atacar a los enemigos. Para lograrlo corre y presiona A y B al mismo tiempo.



River City RANSOM

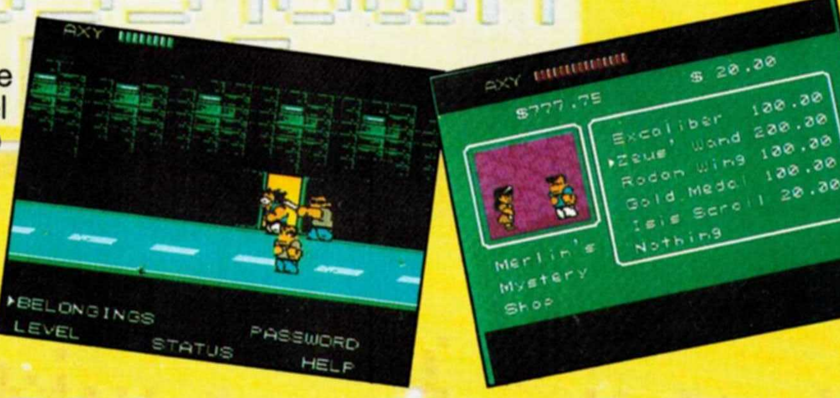


Al usar el libro de "Grand Slam" puedes utilizar las armas con mayor velocidad.



Al usar el libro de "Javelin Man" puedes lanzar a los enemigos como si fueran una jabalina.

Antes de llegar a donde se aparece Turk, presiona el control hacia arriba (como indica la primer foto) para entrar a la tienda misteriosa donde puedes comprar varios objetos que aumentarán tus habilidades.



En las tiendas tú puedes comprar comida, discos, libros, juguetes, etc. Todo esto eleva el nivel de tus habilidades (también hay comida para llevar y así usarla cuando estés a punto de ser eliminado).

Puedes subirte a las cajas, llantas y botes para evitar que los enemigos te ataquen y desde ahí eliminarlos.



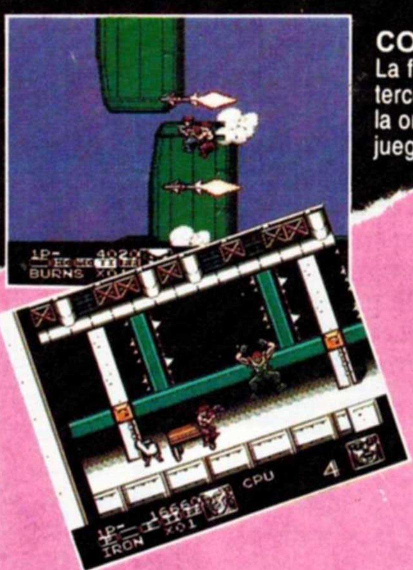


Para que los jefes aparezcan tienes que eliminar a todos los enemigos de la pantalla. (A todos, porque en ocasiones se queda atorado alguno).

Si te saltas alguno no podrás llegar al final.

El orden es el siguiente:





CONTRA FORCE

La famosa serie de los juegos Contra hace su arribo en una tercera aventura para NES; ayuda a 4 soldados a luchar contra la organización terrorista que se ha apoderado de Neo-City, un juego con mucha acción para 1 ó 2 jugadores.



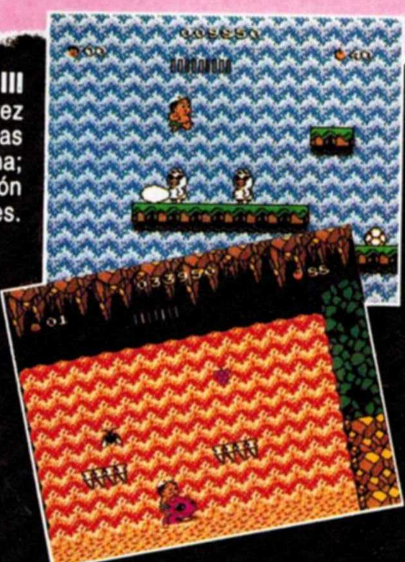
Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



ADVENTURE ISLAND III

Ahora Master Higgins se enfrenta por tercera vez contra los monstruos que han infestado las 8 islas de los dinosaurios y secuestraron a su novia Tina; un juego con la misma dosis de acción y emoción de los anteriores.



FELIX THE CAT

Un ya clásico personaje de las caricaturas hace su arribo al NES; con ayuda de su maletín mágico luchará contra el profesor y sus secuaces para rescatar a su novia Kitty, no sin antes pasar 7 escenas llenas de peligros y aventuras. Ideal para jóvenes jugadores.

INDY HEAT

Siguiendo la tradición de juegos como Super Off Road, Tradewest presenta Indy Heat, un juego donde hasta 4 jugadores podrán competir en circuitos de la Unión Americana y Canadá; gana carreras para obtener dinero y así equipar mejor tu coche.



ROBOCOP III

¡Robocop vuelve a la acción! Esta vez debe proteger a los habitantes del viejo Detroit que son desalojados por los miembros de la OCP para construir una nueva ciudad, así que Robocop deberá hacer valer uno de sus objetivos: proteger inocentes.





WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE

Para todos los aficionados a la lucha libre este juego es recomendable, ya que además de tener una gran variedad de movimientos y llaves, tiene muchas opciones como la de que 2 jugadores puedan competir, o luchar en un ring protegido con una jaula, lo que hace más interesante la lucha.

The Magical Quest

Starring MICKEY MOUSE

Mickey Mouse Magical Quest se está convirtiendo rápidamente en uno de los juegos favoritos del Super NES, no sólo de los videojugadores niños, sino también de jóvenes y adultos y es que sus gráficos tan detallados, en un juego protagonizado por uno de los personajes animados más famosos, no podría haber sido menos, más aún si consideramos que el fabricante es Capcom.



¿Adivina quién es el último jefe?



En la escena donde nadas es mejor usar al mago.

El juego tiene 3 niveles de dificultad: Easy, Normal y Hard, tal como nos tiene acostumbrados Capcom en el SNES. Tendrás que viajar a lo largo de 5 escenas para rescatar a Pluto de Pedro el Malo, quien por cierto en sus distintas caracterizaciones es el jefe y subjefe de todas las escenas.



Al jefe lo puedes atacar con bloques, con las partes que se le caen o caerle en la cabeza, pero no cuando se ponga rojo.



Aquí tienes que ir bajando con ayuda de la alfombra mágica, pero cuídate de los mortales picos.

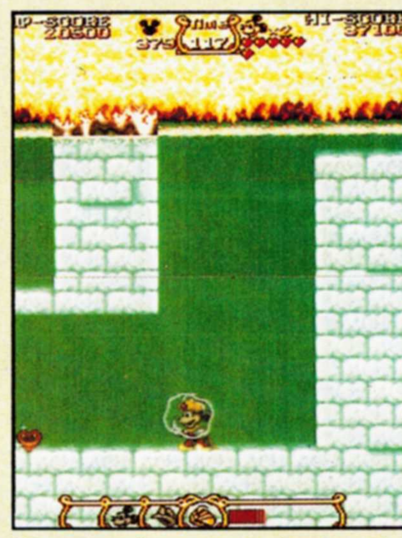
Con las monedas que irás recolectando podrás comprar corazones (vida), lámparas (energía del mago) bombas (agua para el bombero) y contenedores de corazón, así como la posibilidad de gastar la mitad de energía cuando el mago lanza magia o cuando el bombero dispara agua. ¡Ah! pero encontrar las tiendas no es fácil. Tendrás que ser muy hábil y ser muy observador para encontrarlas y para localizar los lugares escondidos donde habrá contenedores de corazón, monedas y puntos.



Con el último traje que obtienes puedes usar un gancho para ir avanzando por las montañas.

Terminar el juego en Hard no es fácil y menos aún encontrar todos los cuartos secretos y llegar con todos tus contenedores hasta el final pero cuentas con Continues ilimitados que facilitan la posibilidad de terminarlo.

Tú estarás de acuerdo con nosotros en que los juegos que produce Capcom son diversión garantizada y este juego seguramente se convertirá en un clásico.



Recorre siempre cualquier rincón del juego, te llevarás varias sorpresas.

¿Quieres ganar un



con

SUPER SCOPE?



te da esa oportunidad al sortear 20 de estos equipos.
Si tu carta es escogida en el

SORTEO DE ANIVERSARIO DE CLUB NINTENDO

y además contestaste correctamente por lo menos 20 de las 30 preguntas de este cuestionario ¡ya la hiciste! Así que haz memoria, consulta con tus amigos y en revistas anteriores de ***Club Nintendo***, ponte a jugar y afina tu puntería. Es importante que contestes las preguntas en estas hojas, las desprendas, las dobles y las envíes cuanto antes. No se vale enviar las respuestas en copias fotostáticas ni en otro papel porque perderán validez.

¡Mucha suerte!



PREGUNTAS

1.-En Contra ¿Cuál es el máximo marcador posible?
☐100,000 ☐1'000,000 ☐999,999 ☐6'443,500 ☐999,990

2.-¿Cuál es el nuevo nombre de C.Itoh de México?

____

3.-¿En cuántas portadas de Club Nintendo ha aparecido Mario?

____

4.-¿Qué tiene de curioso la firma de Shigeru Miyamoto?

____

5.-¿Cuántos Warp Zone hay para ir al mundo 5 en Super Mario Bros.?

____

6.-¿En cuáles de estos cartuchos pueden participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo?
☐INDY HEAT ☐PLAY ACTION FOOT BALL ☐SUPER SPIKE V.BALL
☐SWORDS & SERPENTS ☐T.M.N.T.II

7.-¿En cuáles de estos juegos no pueden jugar 4 personas al mismo tiempo?
☐WORLD CUP SOCCER ☐NIGHTMARE ON ELM STREET ☐GAUNTLET
☐TRACK & FIELD II ☐CHAMPIONSHIP BOWLING

8.-En Adventure Island ¿qué obtienes al llegar a la meta con una fairy?
☐2,000 puntos ☐Una vida ☐Un osito de peluche
☐Leche ☐Carne ☐Escena de bonus

9.-En Gradius III ¿Qué comentario aparece al terminarlo en la dificultad más alta?
☐You're the best player ☐Technical pro ☐Technical Monkey
☐Congratulations ☐Game Over ☐Siquitibum a la bimbomba

10.-¿Cuál es el tiempo récord en el que Axy rescata a los prisioneros en Pilotwings?

____

11.-¿Cuántos cuartos secretos tiene Castlevania Adventure? (G.B.)
☐4 ☐8 ☐16

12.-¿Qué traje o poder para Mario aparece sólo en una escena de Super Mario Bros. 3.?

____

13.-¿Cuántas maneras hay de eliminar a Bowser en Super Mario Bros 3?

____

14.-¿Cuáles de estos juegos utilizan password?
☐METROID ☐KID IKARUS ☐SILVER SURFER
☐ROBIN HOOD ☐MATATENA ☐MEGA MAN

15.-¿Cuáles de estos juegos NO utilizan password?
☐CASTLEVANIA ☐1942 ☐BUBBLE BOBBLE
☐STRIDER ☐NINJA GAIDEN III

16.-¿Con qué implemento nulificas los poderes del "Archified Zoma" en Dragon Warrior III?
☐SWORD OF KINGS ☐SPHERE OF LIGHT ☐WATER BLASTER
☐LEAF OF WORLD TREE ☐NINGUNO

17.-¿A quién rescatas en Mickey Mousecapade?
☐Pluto ☐Alicia ☐Tribilín ☐Clarabella ☐Walt Disney ☐Spot

18.-¿En dónde está la Isla de Pascua?

____.

19.-¿Cuál es la clave de 10 vidas en Contra?
☐ARR,ARR,ABA,ABA,IZQ,DER,IZQ,DER,B,A,B,A
☐ARR,ABA,IZQ,DER,A,B,A,B
☐ARR,ARR,ABA,ABA,IZQ,DER,IZQ,DER,A,B,A,B
☐NINGUNA
☐ARR,ARR,ABA,ABA,IZQ,DER,IZQ,DER,B,A

20.-¿Cuántos puntos te da un Tetris en el nivel 9?

____.

21.-¿Qué significa R.P.G.?

____.

22.-¿En dónde se publicó por primera vez el Sound Test de Super C?

____.

23.-¿Cuántos personajes corren en Mario Kart?

____.

24.-¿En qué estado de la Unión Americana se encuentra la compañía Konami?

____.

25.-¿Qué equipo profesional de Fútbol Soccer trae el logotipo de Super Nintendo en la camiseta?

____.

26.-¿De cuántos bit será el adaptador para el C.D. Rom de Super NES?

____.

27.-¿Qué tiene en la mano el Presidente al finalizar Bad Dudes?
☐Una bandera ☐Un diploma ☐Una hamburguesa
☐Un tamal oaxaqueño ☐Una revista ☐El logo de Data East

28.-¿Cuántas vidas escondidas hay en el nivel 1-1 de Súper Mario Bros.?

____.

29.-¿En qué ciudades de Estados Unidos se celebra semestralmente el Consumer Electronic Show?____.

30.-¿Cómo se llama el cable para que 2 jugadores se enlacen con 2 Game Boy?

____.

MUCHAS DE ESTAS PREGUNTAS ESTAN RESUELTAS EN LAS REVISTAS DE CLUB NINTENDO.

BASES

1.-Contesta el cuestionario con las 30 preguntas sobre videojuegos directamente sobre estas páginas centrales. No respondas sobre otras hojas ni sobre copias fotostáticas.

2.-Desprende estas páginas centrales y mándalas a:
SORTEO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO
Lucio Blanco N° 435
Azcapotzalco 02400 México, D.F.

3.-El día martes 2 de febrero de 1993 se celebrará un sorteo con todos los cuestionarios que hayan llegado antes del día viernes 29 de enero de 1993.

4.-De este sorteo se obtendrán 20 cuestionarios que, para ser ganadores, deberán tener al menos 20 aciertos de las 30 preguntas contestadas.

5.-En el caso de que cualquiera de los 20 cuestionarios que hayan salido sorteados no cumplan con el mínimo de 20 aciertos, se sacará un nuevo cuestionario de la urna y se verificará que éste sí los tenga, y así hasta tener los 20 cuestionarios premiados.

PREMIOS

1.-Se darán 20 premios, cada uno de los cuales consiste en un Super Nintendo Control Set con un Super Scope.

2.-Los premios serán enviados al domicilio indicado en el sobre y en el cuestionario.

3.-Los ganadores serán dados a conocer en el número 16 de la revista Club Nintendo del mes de marzo de 1993.

PERMISO DE GOBERNACION: A-31-93

ANOTA AQUÍ CLARAMENTE TUS DATOS

NOMBRE____

DOMICILIO____
CALLE NUMERO COLONIA

ESTADO:____________________C.P.__________TELEFONO:____________

IMPORTANTE

1.-Por esta ocasión no envíes tips, secretos, preguntas, ni sugerencias, sólo manda este cuestionario contestado.

2.-Asegúrate de enviar este cuestionario a la sección "SORTEO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO", para que de esta forma entre directamente a la urna.

3.-No olvides poner tus datos lo más claros posibles.

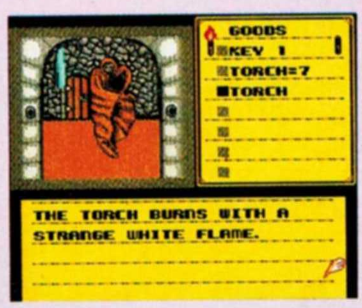
4.-Lee cuidadosamente las bases de este sorteo.

5.-Tu cuestionario dirígelo a:SORTEO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO
Lucio Blanco N° 435
Azcapotzalco C.P.02400 México, D.F.





SHADOWGATE



Casi en el principio no podemos pasar por donde está el espectro Wraith.

Cuando estés en el mismo cuarto que Wraith toma todas las antorchas que allí se encuentran y luego, al seleccionar el inventario, podrás ver cuántas tienes. Sin embargo, si eres observador, en ese mismo inventario aparecerá una antorcha sola ¡¡ésa es la mágica!! Préndela, úsala con Wraith y listo.



También estamos mareados en el cuarto de los espejos.

Aquí deberás usar Hammer (martillo) para romper el espejo del centro y entrar por ahí al siguiente cuarto, aunque para ello tienes que llevar puesta la capa.

¿Cómo destruyo a Warlock y al Behemonth?

Como recordarás, en el Scroll 1 te dicen algo acerca de que 3 cosas son una y eso es precisamente lo que tienes que hacer : Unir 3 diferentes cosas.

Primero escoge el comando "Use", selecciona en tu inventario "Blade" y cuando se te pregunte dónde utilizarlo, selecciona "Staff" (foto 1); una vez que hayas hecho lo anterior, vuelve a escoger el comando "Use", pero esta vez selecciona "Orb" y úsalo en el "Staff" (foto 2).

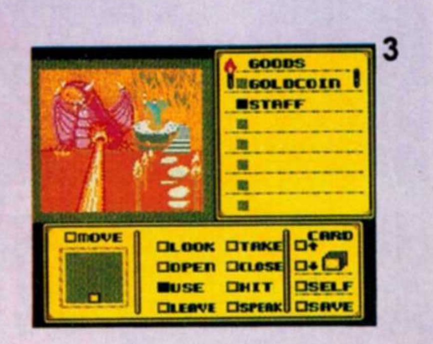
Por último usa el "Staff" en el Behemonth para así vencerlo.



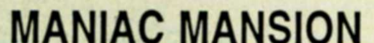
1



2



3



MANIAC MANSION

Más de un final tiene este juego, pero aquí sólo te indicamos cómo terminarlo con Dave, Razor y Bernard.

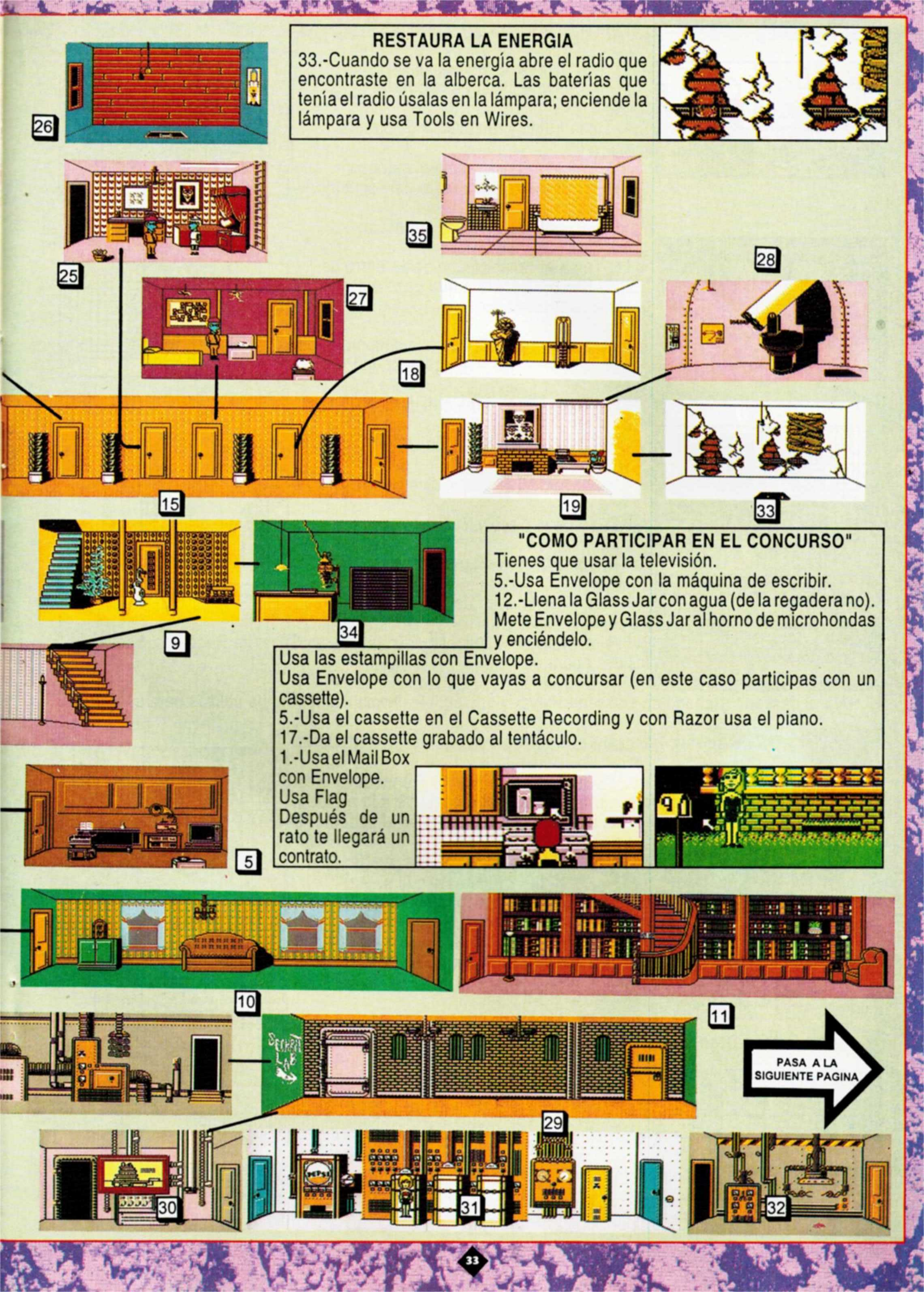
PUSH	Empujar	GET	Tomar
PULL	Jalar	USE	Usar
GIVE	Dar	READ	Leer
OPEN	Abrir	TURN ON	Encender
CLOSE	Cerrar	TURN OFF	Apagar
GO TO	Ir a		

DAVE=D
RAZOR=Z
BERNARD=B

RESTAURA LA ENERGIA

8.-Después de que el Dr. Fred llegó a jugar, entra y usa Quarter en Coin Box de la máquina que usó el Dr. Fred. Recuerda el número del primer lugar, pues este número lo utilizas para abrir el laboratorio 29 (si quieres recuperar tu moneda usa Small Key en Coin Box).

"DONDE ESTA EL ROLLO"
El rollo de película aparece afuera de la casa después de que le das el paquete a Weird Ed.



RESTAURA LA ENERGIA

33.-Cuando se va la energía abre el radio que encontraste en la alberca. Las baterías que tenía el radio úsalas en la lámpara; enciende la lámpara y usa Tools en Wires.

"COMO PARTICIPAR EN EL CONCURSO"

Tienes que usar la televisión.

5.-Usa Envelope con la máquina de escribir.

12.-Llena la Glass Jar con agua (de la regadera no). Mete Envelope y Glass Jar al horno de microhondas y enciéndelo.

Usa las estampillas con Envelope.

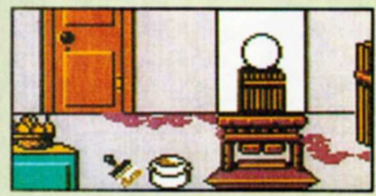
Usa Envelope con lo que vayas a concursar (en este caso participas con un cassette).

5.-Usa el cassette en el Cassette Recording y con Razor usa el piano.

17.-Da el cassette grabado al tentáculo.

1.-Usa el Mail Box con Envelope. Usa Flag Después de un rato te llegará un contrato.

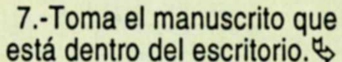
PASA A LA SIGUIENTE PAGINA



1.-Jala el tapete, toma la llave y úsala en la puerta.



4.-Toma frutas y removedor de pintura.



7.-Toma el manuscrito que está dentro del escritorio.

9.-Dale las frutas al tentáculo.

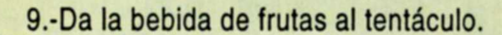


11.-Toma el cassette que está dentro de "Loose Panel". Espera a que pase esta pantalla para continuar.



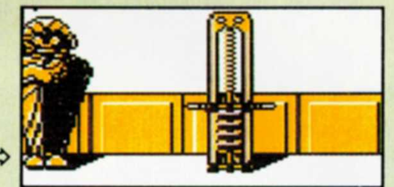
12.-Toma la lámpara y, del refrigerador, la Pepsi.

14.-Toma Glass Jar y bebida de frutas.



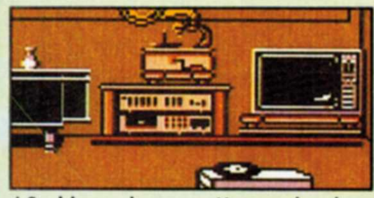
9.-Da la bebida de frutas al tentáculo.

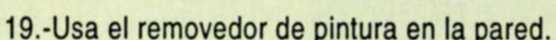
16.-Toma el dinero.



17.-Toma el disco y Yellow Key.

18.-Usa el Hunk-o-Matic Machine TM.



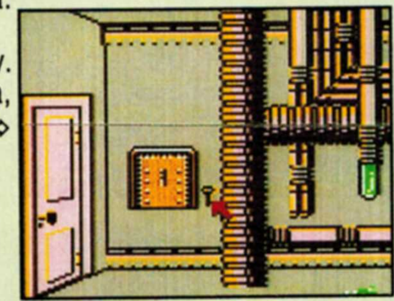


19.-Usa el removedor de pintura en la pared.

5.-Usa el disco en victrola y el cassette en Cassette Recorder. Enciende los dos aparatos.

10.-Usa el cassette grabado en Cassette Player y enciéndelo. Toma Rusty Key (la utilizas para salir de 29)

2.-Empujar la Gárgola de la derecha para que otro personaje entre por la puerta.



20.-Toma Silver Key.
Al sonar el timbre rápidamente ve a la entrada, toma las estampillas y después el paquete.

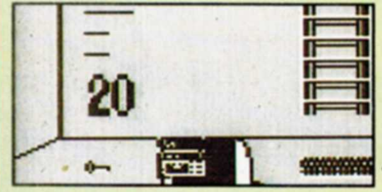
14.-Usar Silver Key en la puerta.

22.-Abre Garage Door con el personaje que usó el Hunk-o-Matic Machine TM.
Toma Water Faucet Handle.
Usa Yellow Key en Trunk
Toma Tools



1.-Abre los arbustos de la izquierda.
Abre Grating usando Tools o con el personaje que usó el Hunk-o-Matic

21.-Usa Glass Jar en la alberca y colócate en la escalera.

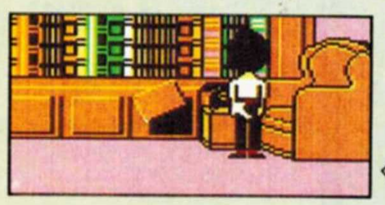


24.-Abre Water Valve y rápidamente cambia al personaje que está en la alberca.

21.-Baja por la escalera.

23.-Toma Radio, Glowing Key y salte rápidamente.

24.-Cierra Water Valve.

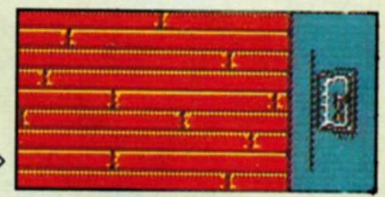


25.-Usa Water Faucet Handle en Water Faucet.
Abre la cortina y Water Faucet.
Cierra Water Faucet (recuerda el número).

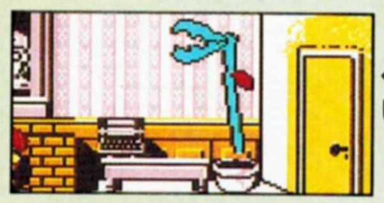
11.-Con Bernard usa Tools en el teléfono.

15.-Abre la puerta del cuarto de Edna.

15.-Entra al cuarto de Edna.



35.-Toma Small Key y sube por las escaleras rápidamente.



26.-Abre el cuadro.

19.-Usa Glass Jar en la planta.
Usa la Pepsi en la planta.

18.-Colócate en la puerta del cuarto de Weird Ed. 27

1.-Usa el timbre y entra al cuarto 12



18.-Ir al cuarto 27

27.-Toma Hamster y Card Key. Abre el cerdo y toma el dinero.
Al llegar Weird Ed dale el paquete.



28.-Usa el dinero en el Coin Slot y empuja el Right Button;
repite la jugada y usa el telescopio (recuerda el número).

26.-Abre la caja de seguridad con la clave que viste por el telescopio.
Toma el Envelope y ábrelo.

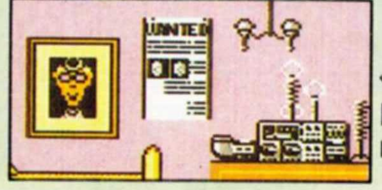
10.-Abre el Radio y toma Radio Tube.



16.-Usa RadioTube en Tube Socket.

35.-Déjate atrapar por Edna.

29.-Usa Glowing Key en Top Pad Lock y Bottom Pad Lock.
Abre la primera puerta.
Para abrir la segunda puerta usa el código "0000" (no entres).



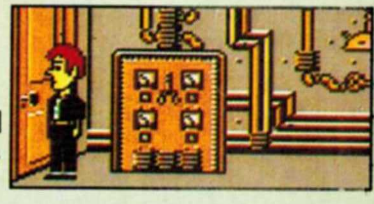
16.-Lee el póster (recuerda el número).
Enciende el radio y úsalo con el
número que viste en el póster.



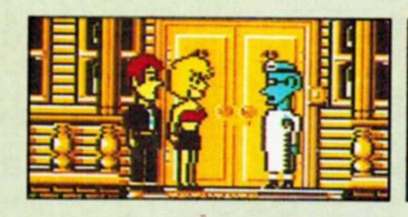
29.-Después de irse el policía, toma el Badge.

30.-Dale Badge al tentáculo.

31.-Usa Card Key en Card Slot.



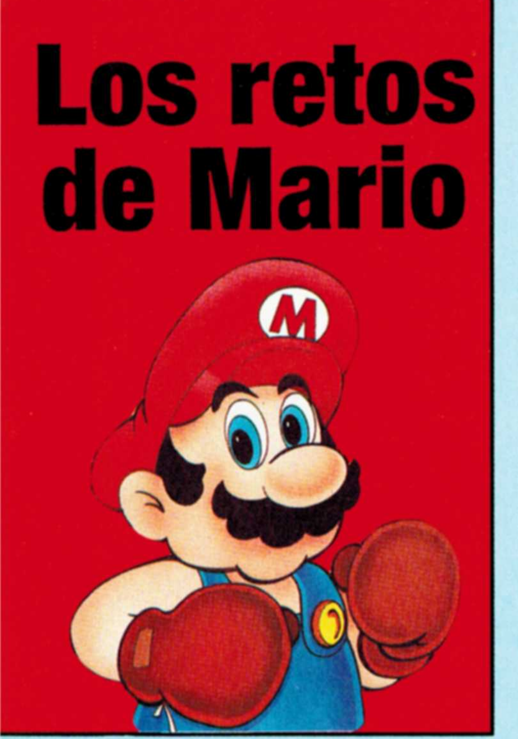
32.-Apaga el Switch.





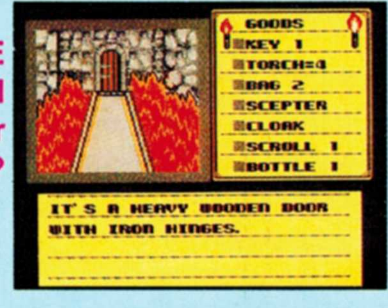
Por fin rescataste a tu chica.

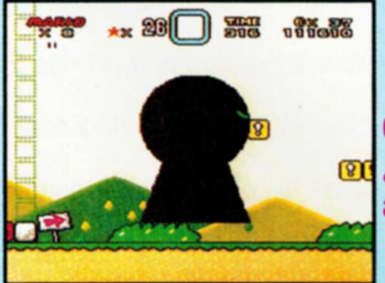
Los retos de Mario



029 SHADOWGATE

¿Cómo puedo permanecer en el cuarto con fuego sin tener puesta la capa?





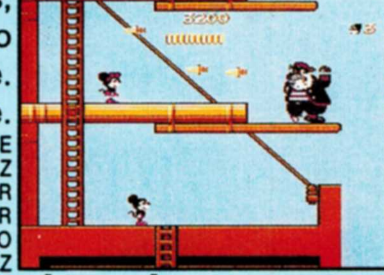
030 SUPER MARIO WORLD

¿Cómo logras que el cerrojo aparezca como se ve en la foto?

RESPUESTAS

025 MICKEY MOUSECAPADE

¿Cómo eliminas a Pedro el Malo en el barco pirata, teniendo la seguridad de que no te bajará nada de energía?



Para lograrlo debes tener el disparo de estrellas "Mimi"; entonces, al llegar con Pedro el Malo, sube por las escaleras, pero poco antes de llegar al otro piso deja caer a Mickey sin que Mimi baje. Ahora sube a Mimi y que ella lo elimine.

Respondieron correctamente: ARTURO RAMIREZ MIRANDA+JUAN PABLO RAMIREZ M.+GOETHE A. MONTALVO DE ANDA+JORGE LUIS URQUIZA N.+RAFAEL MORENO ORTA+CARLOS A. MARTINEZ HUERTA+MANUEL MEDINA GONZALEZ+HOMERO ULISES MEDRANO+JUSTINO DAVID CURIEL PEÑA+EDGAR A. CERON ESPINOZA+CESAR OCTAVIO CELIS A.+ALEJANDRO ACEVES GAMBOA+VICENTE JAVIER GUTIERREZ C+AVENIDA 599+JOSI CHERNOVETZKY H.+AIDA LETICIA GARCIA C.+JAVIER RUIZ GARCIA+MARIO A. BERNAL S.+MARCO A. OCAMPO FLORES+CHRISTIAN GONZALEZ SUAREZ+FERNANDO DOMINGUEZ O.+ORLANDO RIVERA PONCE+GIOVANNI TAFELOV V.+ALEJANDRO REYNAGA REYES+ALFONSO YAÑES BOLAÑOS+JOSE A. NAVARRO ARAGON+FAM. BARRON FLORES+FAM. GOMEZ Y BELTRAN+JOSE LUIS DE LEON P.+H. GONZALEZ+F. FERNANDEZ+A. ORTIZ+O. ZARCO+J. BUCIO +J. BUSTAMANTE+JOSE LUIS MUÑOZ GILL+CHRISTIAN M. ELICALDE RIVERA+MIGUEL A. MIR+FRANCISCO SANCHEZ E.+RAFAEL O. ALMANZA CAMACHO+EDGAR A. MARTINEZ CRESPO+ANTONIO SANCHEZ V.+HECTOR M. P. RAMIREZ+MANUEL E. RAZO RAZO.

026 STREET FIGHTER II

¿Cómo haces que los dos Blankas se electrocuten a la vez?

1).-Junta a los personajes de tal manera que parezca que se están dando la mano.

2).-Mientras uno de los personajes se agacha, el otro deberá presionar varias veces GM para poner la electricidad.

3).-Ya que uno tiene la electricidad el otro se pondrá de pie y presionará varias veces GM.

4).-Cuando el segundo ponga la electricidad los dos se electrocutarán.









Respondieron correctamente: ALEJANDRO Y JOSE A. PIÑA MATA+MIGUEL CARRERA ROMERO+JOSE LUIS MONTER SANABRIA+ENRIQUE ORTIZ VARGAS+JORGE ANTONIO ARREDONDO+IGNACIO DE LA CRUZ+JOSÉ A. LOPEZ PALOMEC+EDUARDO SEGOVIA R.+JOSE GUADALUPE HERNANDEZ+ALBERTO HERNANDEZ C.+FERNANDO PERRUSQUIA TORRES+FABIOLA EUNCISE IBARRA T.+ANTONIO VALERO CHAVEZ+EDGAR ALONSO CERON E.+EMMANUEL TORRES B.+RAFAEL GODINES PRADO+GUSTAVO A. TORRES BAUTISTA+LUIS ANDRES PI VELASCO+RAUL E. CABRERA JASSO+CARLOS ARENAS Y ARTURO YAÑEZ+GIOVANNI TAFELOV V.+IRVING LEONID CALDERON J.+ANTONIO VALENTE ALMAZZO+ERIK WENDEL HERNANDEZ+ISRAEL LLANOS ROMAN+HUGO RAMIREZ+J. PABLO MEDINA A.+JOSE E. RUIZ MARTIN+H. GONZALEZ+F. FERNANDEZ+A. ORTIZ+O. ZARCO+J. BUCIO+J. BUSTAMANTE+GHANDI BAZAN ESTRADA+ISRAEL VILLAGRANA V.+RAUL Y PEDRO RIVERA R.+ADEE MEDINA MARTINEZ+RAFAEL ROJAS H.+OMAR MARTINEZ ARRIAGA+UNION MJR.

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE (SNES)

Para entrar a un cuarto de cualquier nivel, en la pantalla de presentación introduce como password la palabra "JOSHUA", dejando un espacio al principio y al final. Con esta clave, además, podrás obtener los pasteles que quieras.



Una vez que se te hayan acabado los pasteles, presiona los botones L y R al mismo tiempo para recuperar 10.

BATTLE CLASH (SNES)

Este es un intenso juego para el Super Scope, pero para hacerlo aún más intenso trata esto:
Al aparecer la pantalla de presentación presiona en el control 1 los botones Select y L al mismo tiempo, entonces la pantalla cambiará a modo de juego, donde después de ajustar la mira te aparecerán una serie de opciones hasta llegar a la del nivel; escoge nivel dependiendo tu habilidad y ahora sí ¡a sudar!.





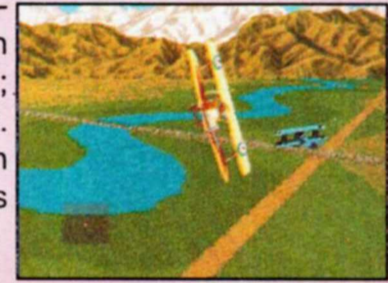


WINGS 2: ACES HIGH (SNES)

Para poder obtener un muy útil radar haz lo siguiente:



Al aparecer la pantalla de presentación del juego presiona y manten en el control 1 los botones L, R y Arriba; una vez hecho esto presiona Start. Ahora en tus misiones tendrás un radar que te permitirá localizar más rápido a tus enemigos.



STREET FIGHTER II (SNES)

¡Ahora sí! Como cortesía de nuestro amigo lector Erik Wendel Hernández, tú podrás hacer que un personaje luche contra él mismo, controlado por la computadora. Para hacerlo sigue los siguientes pasos:

1.- Comienza un juego con cualquier peleador que no sea con el que quieres hacer el truco (en el ejemplo es Guile) y déjate ganar, pero si te lleva de inmediato a la escena del personaje con el que ibas a hacer el truco, resetea tus SNES y vuelve a escoger.

2.- Continúa con el personaje con el que vas a realizar el truco (Guile) y también deja que te derroten.

3.- Vuelve a continuar con cualquier otro personaje que no sea el del truco (Guile) y avanza con él hasta que llegues a la escena del personaje con el que piensas hacer el truco (Guile en este caso).

4.- Juega en el segundo control con cualquier personaje que no sea el del truco (Guile) y deja que empaten los 4 rounds; entonces continúa con el personaje del truco en el control 2 y prepárate para una lucha en verdad "pareja". Este truco lo puedes realizar con todos los personajes siguiendo la secuencia y sólo cambiando el personaje.













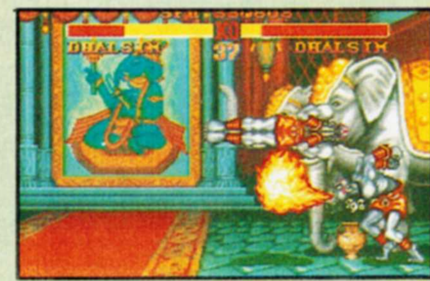














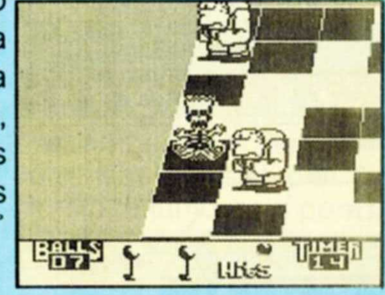


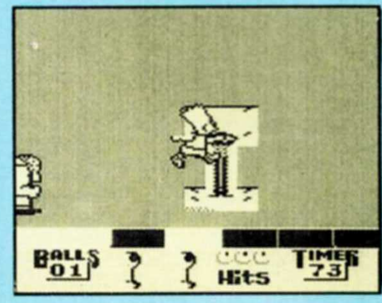
Bien, pues llegó de nuevo Simpsons para Game Boy. Un juego muy entretenido por la variedad de escenas (que mejor llamaremos eventos), en los que tienes que lograr la mejor puntuación para llegar al final. Desde eventos en los que tendrás que pensar un poco más, hasta utilizar toda tu hablidad, ingenio, destreza y rapidez.
Pon atención a lo que te dicen los personajes, ya que te darán tips para vencer en sus eventos e incluso contra ellos.
Los eventos son los siguientes:

DR. MARVIN MONROE'S HOP, SKIP AND FRY

Con la cruz podrás moverte hacia cualquier lado.
Botón A para saltar 2 espacios.
En la patineta:
Con la cruz podrás moverte sólo arriba o abajo.
Botón A para acelerar la patineta.

En este primer evento irás contra el tiempo. Tendrás que meter el mayor número de canastas posibles...¡ah! pero la cosa no es tan fácil. Para llegar abajo de la canasta tendrás que pasar por un piso como de damas chinas o ajedrez, debiendo pisar sólo los cuadros blancos, ya que los negros te electrocutan.... pero sigue sin ser tan sencillo. Los cuadros cambian de negro a blanco y viceversa.☞





Aquí ganarás mayor cantidad de puntos entre más canastas metas y también si no te electrocutas ninguna vez.

☞Cuando estés cerca de la canasta, en lugar de meter la canasta normal aprieta la flecha hacia arriba y rápidamente "A" y así picarás la bola con una canasta espectacular que te dará más puntos.

CAPTAIN LANCE MURDOCK'S SKATEBOARD BASH AND CRASH

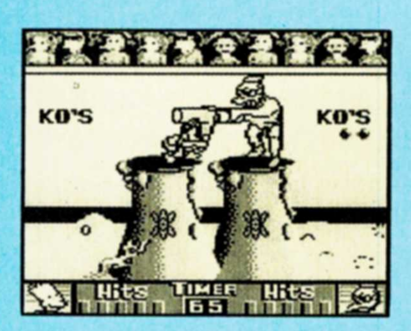


Claro que no podía faltar la inseparable patineta en un juego de Bart. En este evento deberás bajar por la rampa esquivando cuanta loquera veas en el piso ¡incluso las tentadoras pizzas!
☞Al final de la rampa tendrás que venir a la mayor velocidad posible y al saltar golpear al juggernauta donde no tenga protección, es decir, si tiene el escudo en la cara, dale en la panza y al revés. Ganarás puntos por tirar al juggernauta a la primera, si no pierdes ninguna oportunidad, no te tropiezas o no te pasas de la plataforma del juggernauta.

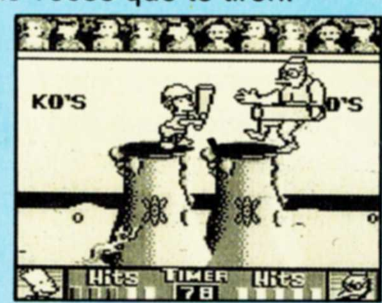
THE SPRINGFIELD NUCLEAR POWER PLANT BOP'TILL YOU DROP

Con la cruz podrás moverte a la izquierda o a la derecha.
El botón A para saltar.
El botón B para pegar con el "cotonete".
Botón B y derecha para dar un golpe recto al estómago.

Aquí deberás colocarte sobre una base para luchar contra un gladiador, utilizando para ello un "cotonete" gigante; si logras conectarle 5 golpes y haces que el enemigo caiga, habrás ganado. Lo mejor será que le pegues rápidamente para no darle tiempo de recuperarse.
También acumularás mayor cantidad de puntos si aparte de tirarlo lo haces rápido, recibiendo menos golpes y por las pocas veces que te tiren.

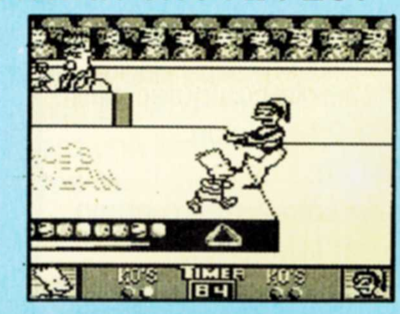


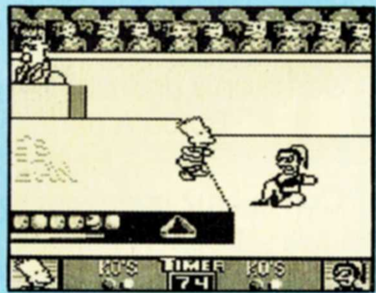


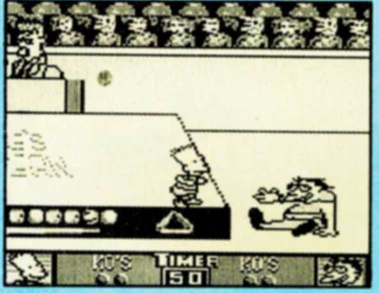


MOE'S TAVERN SHOVE FEST

Con la cruz podrás moverte a cualquier lado por la mesa.
Abajo y A para dar golpe de cabeza.
Derecha, B y B para dar un "Slam" en la cara.







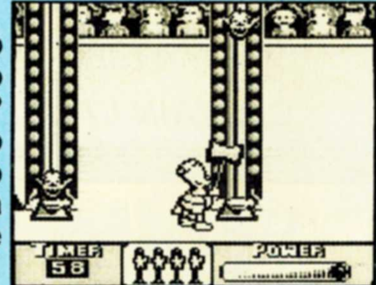
Con agilidad manual no es tan difícil. Deberás tirar a Snarla y a Barney, tus contrincantes, y al hacerlo rápido te sobrará más tiempo que se traducirá en mayor puntaje.

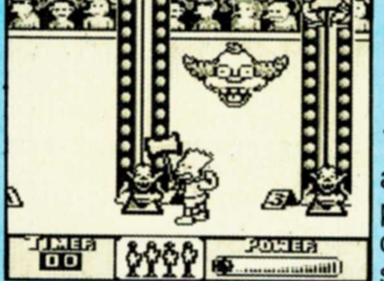
Para vencer con mayor facilidad, agáchate lo más que puedas dejando presionado hacia abajo y oprimiendo continuamente el botón A (hacia el enemigo).

THE KRUSTYLAND HAMMER SLAMMER

Con la cruz podrás moverte a la izquierda o a la derecha.
Botón A para pegar con el martillo.

¿Recuerdas ese aparato que a veces hay en ferias, donde uno tiene que golpear con un martillo sobre una base para que luego un balín (o algo parecido) suba y golpee una campana? Bien, pues ésta es una prueba de fuerza y en este evento tendrás que hacer lo mismo aunque no para tocar la campana, sino para evitar que los juggernautas (que se encuentran arriba) bajen.



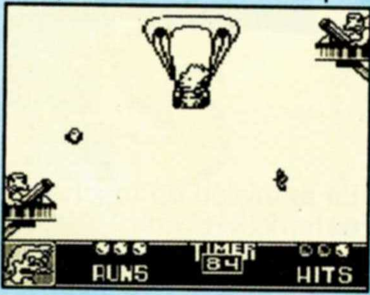


Si logras impedir que desciendan y el tiempo se termina, acumularás una buena cantidad de puntos. Sólo procura irle pegando en orden (1,2,3,4 y 4,3,2,1); sin embargo, si ves que alguno de los cuatro baja más rápido golpea en ese lugar y te regresas a seguir el orden que llevabas. De esta forma podrás ganar el evento.

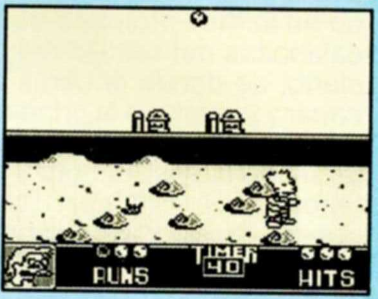
HERMAN'S MILITARY MINEFIELD MAYHEM

> En el paracaídas:
> Con la cruz podrás moverte
> a la izquierda o a la derecha.
> Arriba para frenar el paracaídas.
> Abajo para acelerar la caída.
> En el piso:
> Con la cruz podrás moverte en cualquier dirección.
> Los botones A y B no se usan.

Este evento consta de 2 partes: En la primera, al descender en paracaídas, cuida que los enemigos no te toquen al lanzar cuchillos o piedras, porque con 3 golpes el paracaídas se romperá y caerás al vacío. No olvides que cuando hayas pasado a los juggernautas deberás descender con cuidado para no estrellarte en el piso. ☞



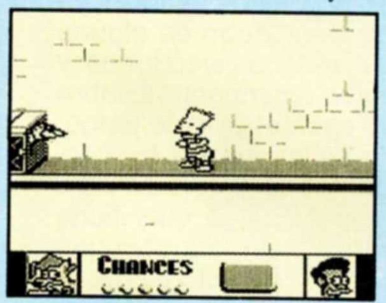
☜La segunda parte inicia cuando llegues a tierra y en ese preciso momento tu misión será correr hacia el campo de pruebas, cuidando no pisar alguna "mina" porque sólo tendrás 3 oportunidades. También te pueden atacar con globazos de agua y como no podrás brincar, deberás ser cuidadoso y hábil para llegar a la meta. Espera a que los juggernautas te avienten primero un globo para empezar a caminar, pues de esta forma no te pegarán. ☞

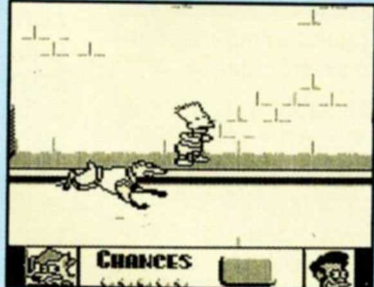


THE KWIK-E-MART DOGGIE DODGE

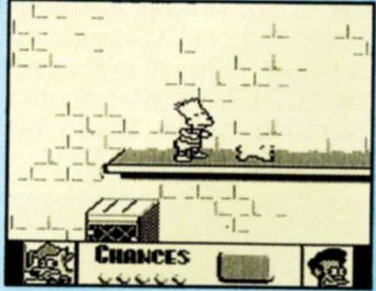
En este evento es en el que podrás acumular mayor cantidad de puntos y aunque parece difícil es más fácil de lo que crees. ☟

> Con la cruz podrás moverte
> a la izquierda o a la derecha.
> Botón A para saltar.
> Botón A más derecha o izquierda
> para saltar en ambas direcciones.
> Botón B para usar el hueso o el
> guante antimordidas junto a un perro.



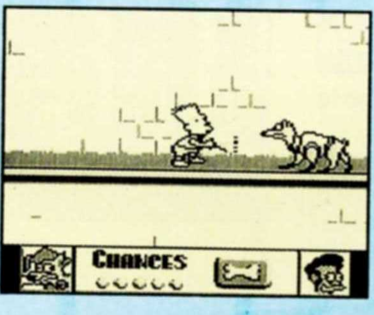


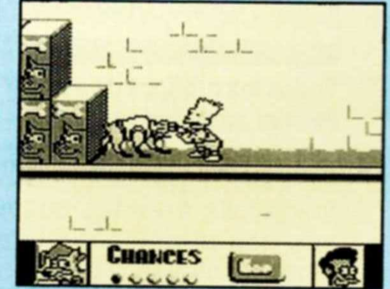
Ahora no enfrentarás a juggernautas sino a Doggernautas y tu misión será más sencilla si por el camino recoges huesos para perros o guantes antimordidas. Para triunfar debes llegar a la parte más alta de las escaleras sin que ningún perro te muerda. Si no pierdes ninguna oportunidad te "hartarás" de puntos. ☞

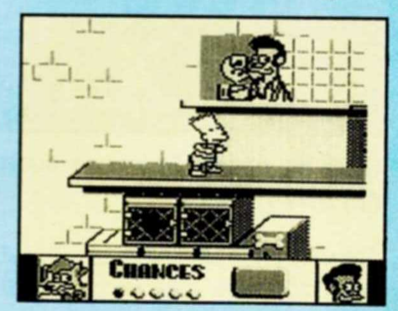


Cuando un perro vaya detrás de ti y tengas hueso y guante, oprime el botón B y el perro quedará como hipnotizado, dirigiéndose entonces al hueso que tú lanzarás, aunque si llega a atacarte cúbrete con el guante y al soltarlo ya no habrá perro. ☞

¡suerte!

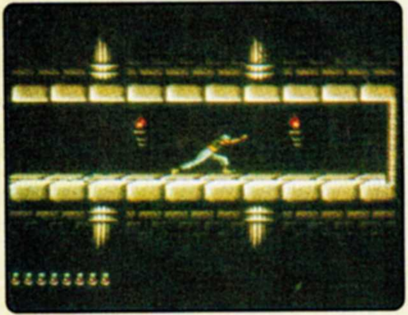








La ambición de mucha gente es terrible. El gran Vizier Jaffar ha secuestrado a la princesa de Persia y a ti te ha encerrado en lo más profundo de los calabozos del castillo del desierto, de donde deberás escapar y rescatar a la princesa. No será fácil, pues el Vizier es un mago muy poderoso y peligroso.



Hasta en los lugares más inesperados puede haber una trampa.

Prince of Persia es un juego muy famoso que primero hizo su aparición en formato de computadoras y que debido a su gran éxito ahora aparece en el SNES (anteriormente ya también había salido en el NES y en el Game Boy).



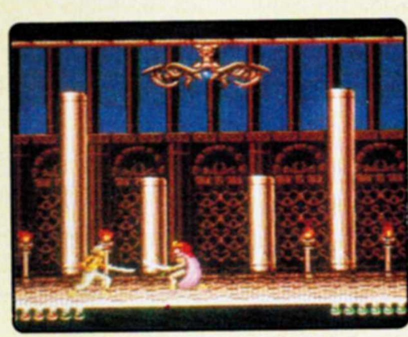
Ojalá no corras la misma suerte que estos presos.

Gran parte del exitazo de este cartucho se debe al gran ingenio que deberás demostrar para resolver los acertijos que se te plantean en cada uno de los 20 diferentes niveles con los que cuenta, y eso sin contar la fabulosa animación que tiene nuestro personaje y a la increíble fluidez con que se manejan los "frames" (imágenes).



No pierdas mucho tiempo luchando, tu tiempo está contado.

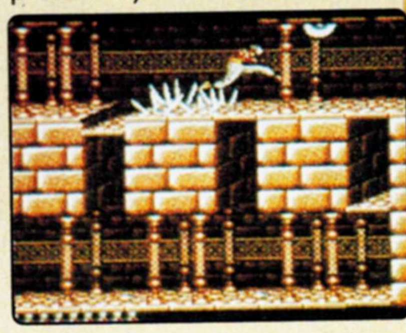
Si logras rescatar a la princesa podrás casarte con ella y vivir felices (un final feliz, como debe ser), pero sólo podrás hacerlo si escapas del calabozo-laberinto donde te encuentras encerrado.



Todos los gráficos de este juego te dejarán sorprendido.

En este juego encontrarás infinidad de trampas como hoyos con el fondo cubierto de filosas navajas o guillotinas que se abren y cierran para impedir tu paso, además de tener que enfrentar con sables a los hombres del Vizier Jaffar.

Verás que es muy emocionante no saber qué te depara el destino al ir avanzando por cada nivel, pues podrás descubrir puertas escondidas o dar grandes saltos para llegar de un extremo a otro y en donde en muchas ocasiones sólo las puntas de los pies evitarán que caigas (suena exagerado pero ya lo comprobarás).



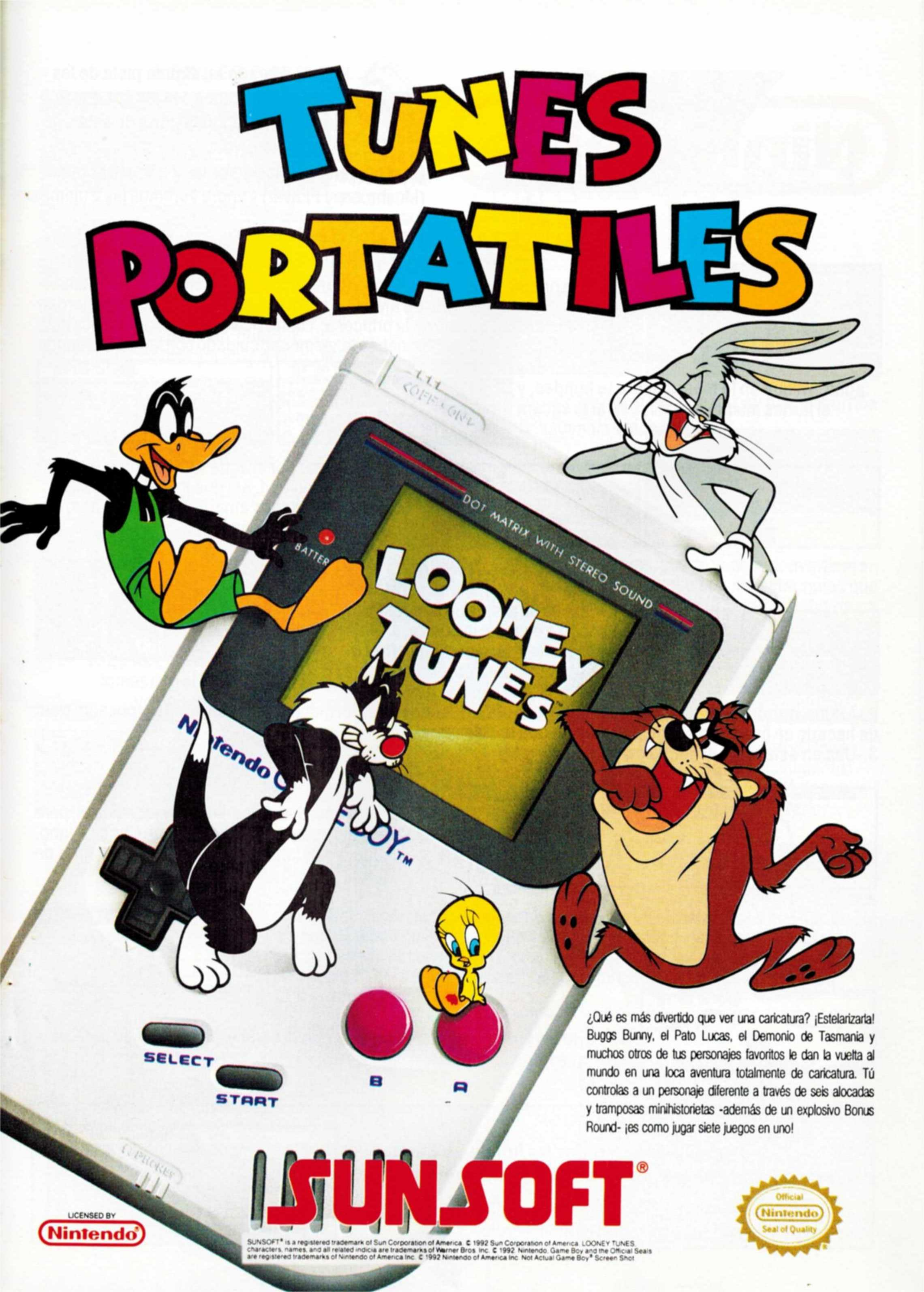
Ten cuidado, ya que un salto en falso realmente es muy peligroso.

En fin, no dudamos que muchos de nuestros lectores ya conozcan el juego en alguna de sus muchas versiones y coincidan con nosotros sobre lo interesante de este juego, pero si no lo conoces te recomendamos esta versión para el Super NES, la cual tiene una música estupenda y una animación de "película".

Esta versión, con más duración que las anteriores, te depara horas de entretenimiento, así que apresúrate a jugarlo pues las arenas del tiempo están en tu contra.



El destino de la princesa está en tus manos... y en tu mente.


TUNES PORTATILES
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
LOONEY TUNES
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
¿Qué es más divertido que ver una caricatura? ¡Estelarizarla! Buggs Bunny, el Pato Lucas, el Demonio de Tasmania y muchos otros de tus personajes favoritos le dan la vuelta al mundo en una loca aventura totalmente de caricatura. Tú controlas a un personaje diferente a través de seis alocadas y tramposas minihistorietas -además de un explosivo Bonus Round- ¡es como jugar siete juegos en uno!
SUNSOFT®
LICENSED BY
Nintendo®
Official Nintendo Seal of Quality
SUNSOFT® is a registered trademark of Sun Corporation of America. © 1992 Sun Corporation of America. LOONEY TUNES characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. © 1992. Nintendo, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc. Not Actual Game Boy® Screen Shot

CURSO Nintensivo


i te has atorado en alguna pista de los circuitos avanzados, lee los tips que te damos en la segunda parte de este Curso Nintensivo.

En el número anterior vimos las 2 primeras copas (Mushroom y Flower) y ahora veremos las 2 últimas:

STAR CUP

KOOPA BEACH 1



La primer pista de esta Koopa (perdón, copa) se corre sobre una superficie de arena, lo que hace que muchos coches pierdan fácilmente el control (la princesa, Yoshi, Bowser y Donkey son los más afectados). También debes tener mucho cuidado con las partes donde hay agua, ya que en lo más obscuro te hundes, y si tardas mucho en salir, Lakitu te sacará quitándote 2 monedas. ➲



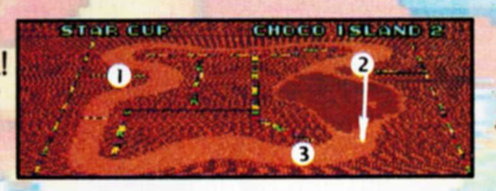






➲1.-Al pasar por el agua siempre pierdes un poco de velocidad, así que lo mejor es tratar de usar las rampas amarillas; si no las hay, da un pequeño salto con L ó R.

CHOCO ISLAND 2



¡Otra pista con superficie de tierra suelta!



➲1.-Este es un atajo que puedes tomar con hongo o estrella; inclusive, si has perfeccionado tu "arranco turbo" (truco de Spot en el número pasado), puedes ir por aquí desde la arrancada.

2.-Al igual que en las partes con grava suelta, en el lodo tiendes a perder mucho el control; al pasar por aquí trata de hacerlo en línea recta, siguiendo la ruta que te indicamos.

3.-Usa en esta recta el hongo o la estrella.

VANILLA LAKE 1

STAR CUP VANILLA LAKE 1

➲Sin duda esta copa se distingue por sus pistas difíciles y resbalosas, pero aunque Vanilla Lake sea de hielo es menos resbalosa que Choco Island. Sin embargo, es recomendable bajar un poco la velocidad a la hora de tomarlas.

1.-En todas las pistas de Vanilla Lake 1 encontrarás pequeños cuadritos de hielo que rompes al chocar contra ellos y que te frenan un poco. Recuerda dónde están los que ya hayas roto para que en las siguientes vueltas pases por ahí o, si vas abajo del primer lugar, trata de irte atrás de los que van adelante de ti. ➲



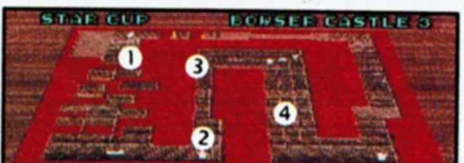
00' 27"47

➲2.-Si te abres mucho para tomar esta curva, salta el pequeño lago para evitar que frene tu impulso, o caer en él.

Podrás eliminar todos los hongos, caparazones y demás objetos que te dejan tus contrincantes, dándoles con los caparazones.



BOWSER CASTLE 3





1.-En esta serie de rampas te recomendamos irte por la parte izquierda, ya que así no tendrás que avanzar más a la hora de dar la vuelta ¡no olvides los premios!

2.-Si tienes dominado el Power Sliding, utilízalo al salir de las rampas para quedar en posición de tomar el Zipper que se encuentra en la orilla de la curva.







3.-Aquí las caras obstruyen todo el camino; si vez que no hay ninguna arriba al momento de que vayas pasando, mejor frena un poco, pues así pierdes menos tiempo que chocando contra ellas.



4.-No olvides saltar antes de llegar a la rampa para tomar el Zipper.



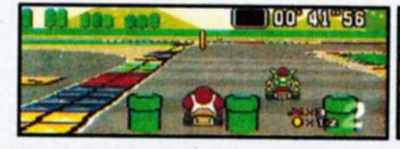
MARIO CIRCUIT 4

Esta pista, por sus numerosas de curvas, puede llegar a convertirse en un gran problema para Yoshi o la princesa, que son los personajes que tienen menos tracción. Si tienes dominado el "Power Slide" tu trabajo será más fácil.

1.-Estas 2 curvas son difíciles, pero si las tomas con el Power Slide, podrás sacar ventaja o recuperar lugares aquí.









2.-La curva más cerrada, aún con el Power Slide es difícil tomarla; trata de disminuir tu velocidad o hacer el Power Slide cuando pases los 4 tubos que están en la recta anterior.

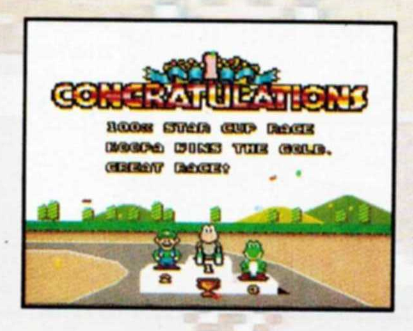
3.-En estas curvas encontrarás tubos a medio camino; siempre trata de irte por la parte de adentro de la curva pasando por enmedio de los tubos más cercanos a la orilla de la misma.

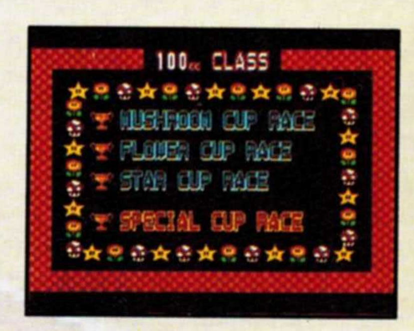




4.-Un clásico atajo. Muy recomendable si traes hongo o estrella.

¡Muy bien! Ahora que has terminado las 3 categorías que te da la computadora en 100cc, tendrás derecho a entrar a "Especial Cup", que son 5 pistas con un alto nivel de dificultad.





SPECIAL CUP

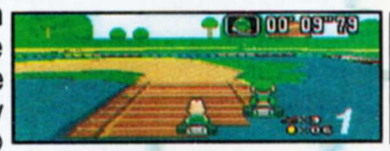
DONUT PLAINS 3





1.-Si vas con cualquier corredor que no sea Bowser ni Donkey Kong, puedes pasarte por el pasto para ganar un poco de tiempo.

2.-Al pasar por este puente brinca con L ó R la parte rota para que no te reste velocidad; también puedes aprovechar ese brinco para ejecutar el "Power Slide" y tomar la curva que está adelante.







3.-Al tomar esta curva trata de hacerlo pegado al riel, así evitarás ser agarrado por los topos que están en la parte "de afuera" de la curva.

4.-En este par de curvas es donde más ventaja le puedes sacar a tus rivales; el secreto para hacerlo es tomar las curvas lo más cerca de las barreras de contención y en línea recta.



5.-Usa tu hongo en esta línea recta.

KOOPA BEACH 2



1.-Recuerda que en las partes claras del agua tú puedes pasar, aunque debes tener muy buena vista, ya que aquí hay muchas partes obscuras dispersas. Trata de recordar dónde están.



2.-Si obtienes plumas en la ruleta, podrás saltar esta parte y ganar tiempo y posiciones.



3.-Usa el hongo o Starman en línea recta por aquí.

GHOST VALLEY 3



1.-Si das esta vuelta con "Power Slide" ganarás mucho tiempo, además de que es un poco más fácil.

2.-Tomar este Zipper puede ser un arma de 2 filos, ya que si no vas en línea recta seguramente caerás en los hoyos o fuera de la pista; pero si lo haces correctamente ganarás posiciones.



3.-Usa tu hongo aquí.

Si quieres hacer más fácil tu recorrido, haz lo siguiente: Empieza con los 2 jugadores y al que consideres peligroso déjalo que pierda en las 3 primeras pistas porque así, además de tener un contrincante menos, saldrán menos obstáculos en las pistas.







¿Notas la diferencia?

VANILLA LAKE 2





1.-Pásate por la orilla izquierda al principio; si traes un plátano o concha verde, déjala en el hueco y seguramente un enemigo chocará con ella.



2.-Pásate por la parte de afuera de esta curva, saltando las pequeñas partes de agua.

3.-Aquí también salta la parte del agua y pasa lo más cerca de la orilla izquierda para evitar los pequeños cuadritos en las primeras 2 vueltas.





¡Ahora sí! Prepárate a entrar al último circuito de Mario Kart. Te queremos decir que éste es un circuito difícil, ya que siempre que salgas de la pista caerás al vacío, así que te recomendamos hacer el máximo de puntos posibles en las pistas anteriores para que no sea necesario llegar en primer lugar en ésta.

RAINBOW ROAD



1.-Como ahora las caras de piedra hacen que pierdas el control al tocarlas, es lógico que debemos evitar todo contacto con ellas; éstas las puedes pasar por el hueco que hay en el centro.



2.-Estas pásalas en zig-zag; primero por la derecha y luego por la izquierda, aprovechando esta última maniobra para tomar la curva con mayor facilidad, aunque tienes que bajar la velocidad.





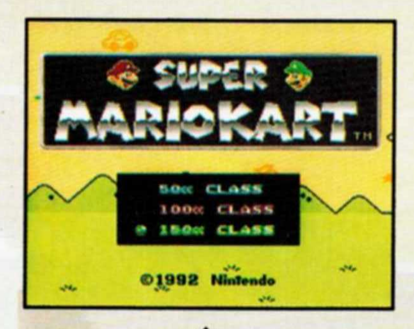
3.-Aquí tienes que orillarte con mucho cuidado. Si te vas por el camino de la derecha verás 2 cuadros con el símbolo de interrogación, aunque nosotros te recomendamos el camino de la izquierda porque así aprovecharás para tomar mejor la siguiente curva.

4.-Estas caras también pásalas por cualquiera de las orillas.

¡Muy bien! Lo hemos logrado (¡Claro! ¿es que nuestra ayuda no cuenta?) Por haber terminado la última pista, ya tienes el título de "Super Mario Kart Expert", pero ahora es tiempo de demostrar que mereces ese título, ya que una nueva categoría se abre para ti: "150cc", donde los contrincantes son más difíciles que antes. Esperamos que con lo que te hemos enseñado termines también esta categoría; si lo logras tendrás un lugar en "Los Récords" de Club Nintendo.

Sólo nos resta desearte buena suerte en esta nueva categoría.



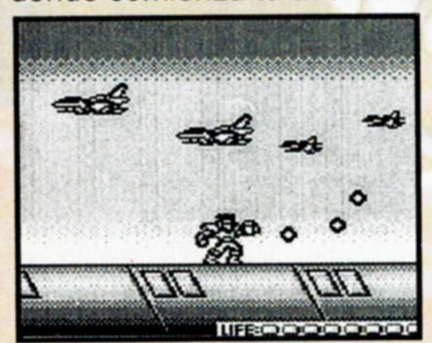




UN VISTAZO A:

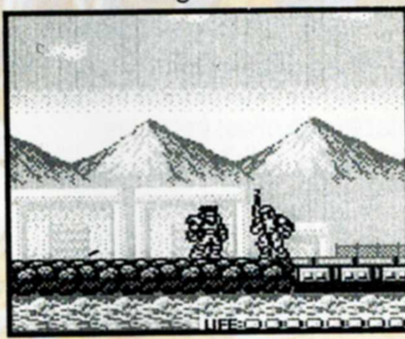


Los países de la Tierra, después de muchos años, habían logrado vivir en paz; sin embargo, la armada de Doraize empezó a atacar ciudades sin ton ni son, así que la Federación decidió mandar a las instalaciones de la armada a un agente de los Bionic Commando conocido como Súper Joe. Pero...¡sorpresa! se pierde contacto con él y entonces se decide enviar a otro commando, llamado Spencer, en búsqueda de Súper Joe; es ahí donde comienza tu aventura.

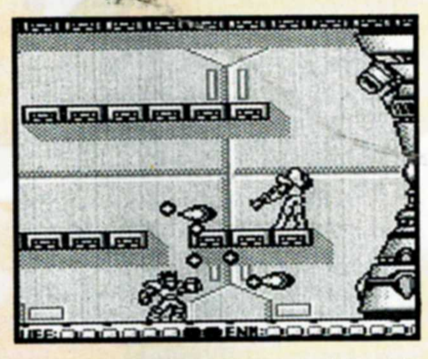


En la última escena, Súper Joe y Rad Spencer se dividen para atacar.

El juego se desarrolla a lo largo de 18 escenas, durante las cuales obtendrás aditamentos para seguir avanzando. Tu personaje podrá disparar pero no saltar. Para cubrir esa debilidad está equipado con una especie de gancho que le servirá para trepar por techos, aunque también le servirá para recoger objetos o permanecer colgado de él.

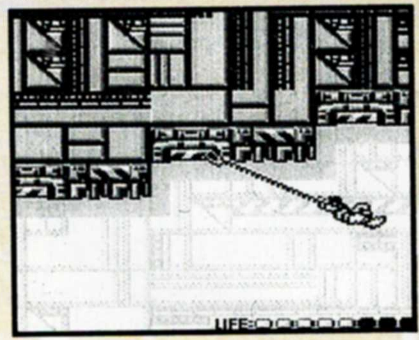


Existen áreas neutras donde obtienes información y aditamentos, pero si disparas también te atacarán.

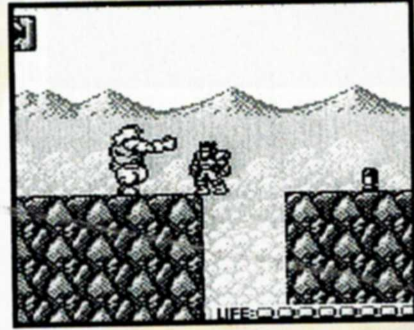


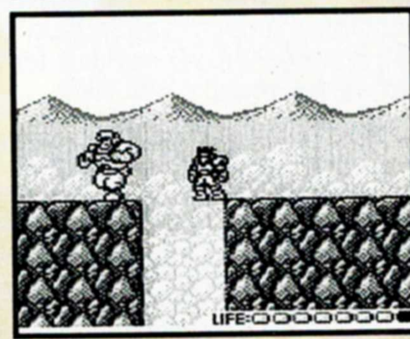
Tienes que usar el arma adecuada para cada jefe o será más difícil vencerlo.

Al comenzar el juego aparecerás ubicado en un mapa donde tú decidirás si quieres descender o transferirte en el helicóptero a otra escena, pero recuerda que durante el camino puedes toparte con algún enemigo que te forzará a bajar. Esto no es tan malo como aparenta ser, ya que ahí encontrarás Continues.



Tienes que dominar el gancho, de lo contrario no podrás avanzar en ciertas escenas.





En el área 12 colócate en la orilla como indica la primer foto y deja que el enemigo te golpee porque así será más fácil pasar el área.

BATTLE CLASH

Para todos aquellos que tienen Super Scope, Battle Clash es un juego con mucha acción donde debes luchar contra unos poderosos robots que han invadido la Tierra; gran acción y efectos especiales harán que te mantengas al borde del asiento.

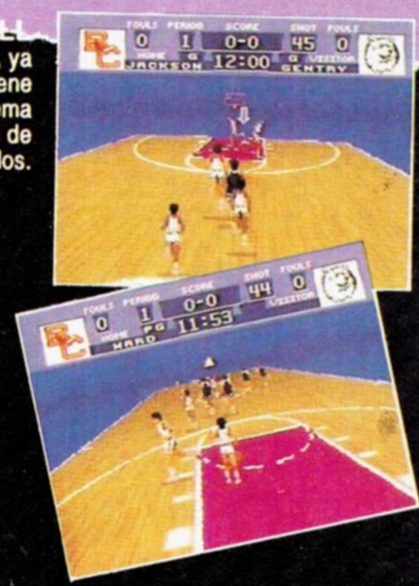


Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

NCAA BASKET BALL

Este es un juego de Basquet Ball muy realista, ya que además de incluir equipos universitarios, tiene una perspectiva única, debido al increíble sistema de escala y rotación del Super NES, además de que los personajes son digitalizados.



SUPER BATTER UP

Super Batter Up brindará horas de entretenimiento a los aficionados del béisbol, ya que puedes escoger entre 3 diferentes estadios y 26 equipos para competir contra un amigo o contra la computadora en juegos de temporada, un real hit.

DEATH VALLEY RALLY

El correcaminos continúa con su interminable lucha contra el coyote, y ahora debe escapar de 5 diabólicas máquinas inventadas por este último y esparcidas por el desierto; con famosas secuencias y gráficos sacados de las mismas caricaturas.

DINO CITY

Mientras 2 niños se encontraban jugando en el laboratorio de su padre, fueron enviados a un mundo habitado por animales prehistóricos, es ahí donde deciden ayudar a los dinosaurios en su lucha contra un poderoso enemigo conocido como Mister Big.





WINGS 2

Wings 2 te pone al mando de los clásicos aviones biplanos utilizados en la Primera Guerra Mundial; tu misión es la de proteger una pequeña zona francesa de los ataques alemanes ¿luchar contra el Barón Rojo? sólo tu habilidad lo dirá.

ESTE MES



BATMAN REVENGE OF THE JOCKER (SNES)



Sunsoft crea un juego para SNES basado en la segunda aventura de Batman vs. the Jocker del NES.
Como acostumbra Sunsoft, los gráficos en 16 bit son muy buenos, y eso sin mencionar la animación, música y acción.
Si te gustó la versión del NES, no debes dejar de conocer ésta para el Super NES.

WHERE'S WALDO II: The Great Waldo Search. (NES)

Este famoso personaje de los libros hace su segunda aparición en el NES. Al igual que en el primer juego debes localizar a Waldo, quien se encuentra escondido en diferentes escenas como centros comerciales o estadios de béisbol, así como bosques o escenarios históricos.

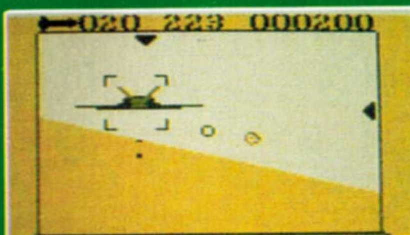
SUPER SONIC BLAST MAN (SNES)



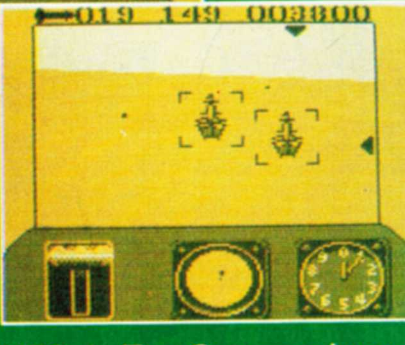


La ciudad ha empezado a ser azotada por todo tipo de maleantes y sólo Super Sonic Blast Man tiene el poder de derrotar a todos los enemigos de la justicia con su poderoso golpe, capaz de destruir un auto.
Taito nos brinda este juego de pelea bien detallado y con un buen nivel de dificultad.

TOP GUN: GUTS'N GLORY (GB)







Para todo aquel fanático de los videojuegos que haya jugado las versiones del NES de Top Gun, una buena noticia: este mes hace su aparición la versión de G.B. de Top Gun, donde podrás escoger entre 3 diferentes aviones para combatir al enemigo que planea invadir tu base.
Igual de intenso que las 2 versiones anteriores del NES.



LLEGALE A



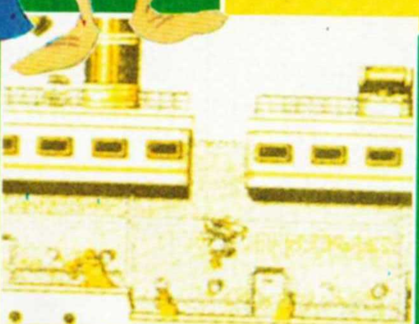
MEGA MAN 5 (NES)

Para esta serie de juegos no hay nada que decir, ya que todos sabemos que cada juego nuevo de la serie de los Megamanes incluye cosas nuevas, además de la gran mejoría que se les hace a los gráficos. Esta vez Mega Man se tiene que enfrentar a 8 nuevos robots creados por el Dr. Wily, tratando esta vez de ponerle un fin definitivo a Mega Man; pero para luchar contra el Dr. Wily, Mega Man cuenta también con la ayuda de sus amigos Flip Top y Rush, ¿Podrá Mega Man detener los planes del Dr. Wily otra vez? Averígualo este mes.



DARKWING DUCK (GB)





La ciudad de St. Canard está siendo invadida por una ola de terror, creada por el peligroso sindicato de delincuentes conocido como F.O.W.L. Sólo Darkwing Duck y su compañero Mac Cuac pueden resolver todos los acertijos y peligros en el camino a la base de F.O.W.L. Un juego con el mismo nivel de diversión y gráficos que la versión del NES.

BATMAN RETURNS (NES)





Después de que el caballero de la noche derrotó al Jocker, la paz no duró mucho en Ciudad Gótica, ya que un nuevo villano conocido como el pingüino planea gobernarla, cuéstele lo que le cueste. Ayuda al encapuchado a frustrar los planes del pingüino, combatiendo a todos los secuaces de este villano y que se encuentran dispersos por toda Ciudad Gótica.

La bola de cristal



Una de las noticias más importantes de los últimos años, en lo que a videojuegos se refiere, fue la que realizó el presidente de Nintendo Co. de Japón, Hiroshi Yamauchi, al anunciar la introducción de dos formidables novedades: el Chip SFX (súper efectos) y el CD-ROM, ambos para el Súper NES. Por cierto que el CD-ROM, poderoso procesador de 32 Bit, está ya muy avanzado y se espera que muy pronto salga a la venta.



Una muestra de lo que puede hacer el Chip SFX.

Y como se esperaba, este fabuloso anuncio creó una serie de comentarios por parte de los licenciatarios, que como sabemos son parte importante y vital del éxito de Nintendo. Por ejemplo, Konami opinó que con el Chip SFX ahora se podrán lograr efectos que ayudarán a darle más realismo a los juegos, dándoles así un mejor "Soft" a los videojugadores; sin embargo, permaneció al margen sobre el CD-ROM, siendo esto muy raro ya que Konami siempre apoya a Nintendo en sus decisiones.



Konami siempre se ha distinguido por darle un uso muy inteligente a la rotación y escala del SNES. ¿Te imaginas ahora con el Chip SFX?



¿Podría venir S.F.II Champion Edition al CD-ROM? Nadie lo sabe, la última palabra la tiene Capcom.

Capcom, por su parte, afirmó que el Chip SFX es un gran avance técnico de Nintendo con el que los programadores realizarán efectos nunca antes vistos, pero tampoco dijo algo acerca del CD-ROM. Esto no es raro en Capcom, pues son muy reservados en cuanto a sus proyectos futuros y rara vez hablan de ellos. Data East consideró que estos avances son muy importantes, ya que la introducción de la tecnología Risc (en el Chip SFX) se está realizando casi al mismo tiempo que se ha empezado a usar en algunos juegos de Arcadia, y que con la aparición próxima del CD-ROM 32-Bit mucha gente que no tiene Nintendo muy pronto comenzará a adquirirlo.



Data East ha manifestado su apoyo a Nintendo por el próximo lanzamiento de su Chip SFX y el CD-ROM para el SNES.

Telenet es otra compañía que está muy entusiasmada con la aparición del CD-ROM, ya que ellos son la empresa más fuerte en el desarrollo de juegos para este tipo de sistemas, y aunque ya han realizado 2 juegos para el SNES (Valis IV y Pyscho Dream) su mejor campo de acción lo encuentran en el formato del CD. Por lo tanto, no será raro que entre los primeros juegos que aparezcan cuando sea lanzado el CD-ROM, esté alguno hecho por Telenet ¿Valis V? Quizás.

No crean que los fans de los RPG han sido excluidos, las compañías más importantes también hicieron declaraciones al respecto.



¿Puedes imaginarte este tipo de cinemas con animación como si fueran caricaturas? Eso es algo que Telenet hace muy bien.

Enix piensa que el Chip SFX será muy bueno para dar mayor realismo a los juegos, aunque todavía no saben si su próximo Dragon Quest aparezca en CD-ROM. Square, por el contrario, planea ya la producción de su Final Fantasy para el CD-ROM (parece que los 16 megas que usaron en F.F.V no fue suficiente), asegurando que este juego será un RPG largo y de una gran calidad, lo cual no dudamos ni tantito.



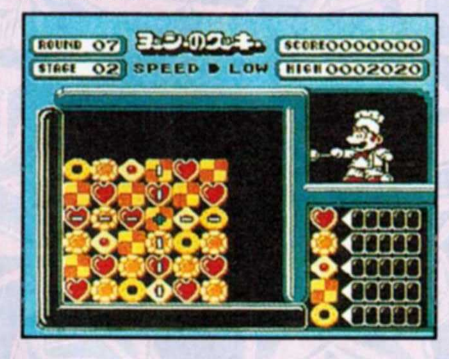
Los fans de los RPG no han sido olvidados por los productores de juegos para el CD-ROM.

Aquí es oportuno mencionar que sólo damos el punto de vista de algunos licenciatarios, pero muchísimos más están entusiasmados con los proyectos de Nintendo, entre ellos Irem, Imagineer, Taito, Namco, Game Arts, Bandai, Wolf Team y muchas otras compañías que son muy conocidas en el mercado americano.

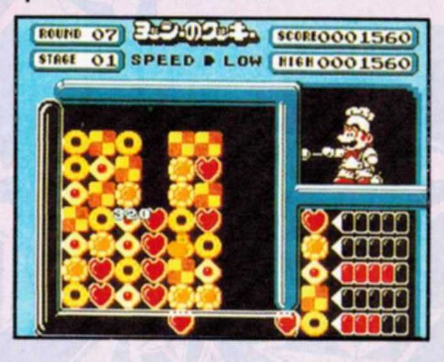
Otro juego de Yoshi para el NES y Game Boy.

Nintendo se encuentra trabajando en otro videojuego para el NES y GB en el que el héroe sea el amigo dinosaurio de Mario y Luigi: Yoshi.

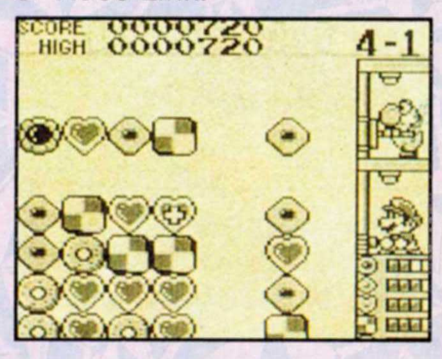
Como sabes, este simpático personaje, que ya había hecho su aparición en un juego que lleva su nombre, hace su segunda aparición en este juego para el NES que posiblemente lleve el título de "Yoshi's Cookies".



En esta ocasión Yoshi deberá acomodar las galletas que son cocinadas por Mario, de forma que todas las galletas que son del mismo tipo queden alineadas. La acción de este cartucho nos recuerda un poco a sus ya clásicos juegos de Nintendo como Dr. Mario y Yoshi, aunque claro que este juego tiene diferencias que de todas formas prometen el mismo nivel de entretenimiento que los anteriores.

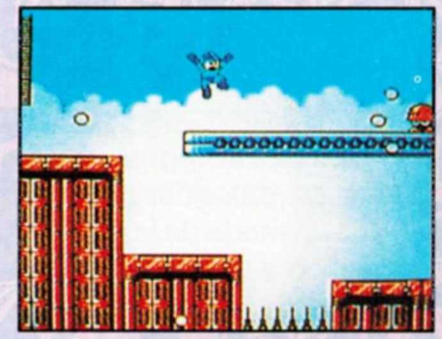


Y para no fallar a la costumbre, Nintendo se encuentra realizando la adaptación de este juego para el GB; el objetivo es el mismo, pero prevee que en esta versión no sea el clásico duelo de 2 jugadores como en el NES. En la versión del GB podrán participar hasta 4 jugadores mediante el Video Link.



¡MEGAMANIA!

Mega Man es un personaje que veremos mucho, ya que pronto saldrán Mega Man 5 para NES y Mega Man 3 para el Game Boy.



Mega Man 5. Próximamente para tu NES.





Pero eso no es todo, en Japón se tiene planeado sacar a finales de este mes un juego llamado Rock Board, que es una especie de "turista", y en donde podrás participar con todos los famosos personajes de la serie de Rock Man (Mega Man para los cuates).



Para el sistema de 8 Bit no se sabe si Capcom tenga planeado lanzar este juego aquí en América, pero sería bastante interesante un juego de este tipo con personajes tan populares como Mega Man ¿No crees?

Más de Takara

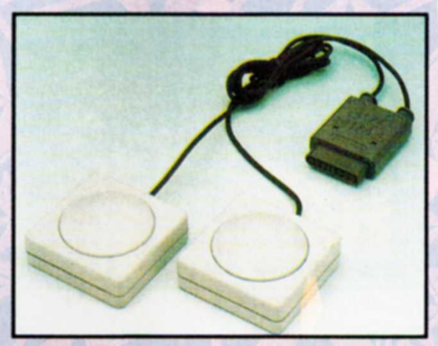
La compañía Takara está considerando muy seriamente lanzar al mercado el juego "Art of Fighting"; un juego muy popular en las Arcadias. En este juego puedes escoger entre 2 diferentes peleadores para entrar a un modo de juego "de historia", o escoger a 8 diferentes peleadores para competir entre ellos, tipo VS Mode de Street Fighter II de Super NES.



Todavía no se habla de datos sobre el número de megas o la fecha de aparición, pero sin duda éste puede ser muy buen juego si se trabaja igual que en las Arcadias.

Adaptador de 8 jugadores para SNES

¿Recuerdas que te habíamos ya hablado de un adaptador para 5 jugadores para SNES? Pues bien, la compañía que diseñó el primer adaptador allá en Japón (Yonesawa), está a punto de lanzar un adaptador para que 8 personas puedan jugar al mismo tiempo en el SNES.



El primer juego planeado para este adaptador es uno tipo "Quiz" (preguntas y respuestas), los cuales son populares



entre los jugadores de ese país.

Lectores de tarjetas para Famicom y Game Boy

La tecnología en videojuegos da un paso adelante; próximamente serán puestos a la venta en Japón dos lectores de tarjetas para Famicom Family (NES) y Game Boy.

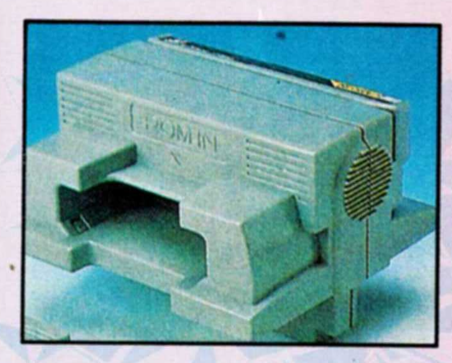


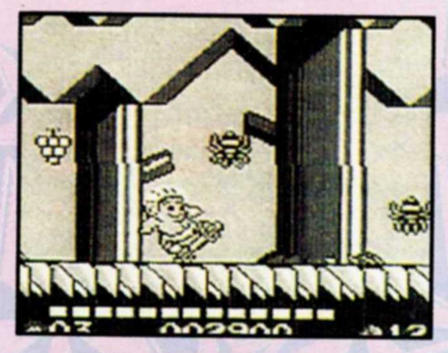
Estos lectores de tarjetas serán fabricados por distintos licenciatarios (Bandai el de Famicom Family y Namcot el de Game boy) y se conectarán por la entrada de cartuchos, teniendo el de Famicom Family una entrada extra para no tener que desmontarlo.



Battle Space.

Se estima que los juegos en tarjetas cuesten mucho menos que los juegos de cartucho normal, lo que a largo plazo será una ganancia. Los primeros juegos en tarjeta para este sistema son Dragon Ball Z para Famicom Family y Battle Space para el Game Boy.







Master Higgins otra vez al Game Boy

Los programadores de Hudson Soft están trabajando en una nueva secuela para la popular serie de los juegos de Adventure Island para Game Boy. Esta versión sería la segunda para el sistema portátil, aunque llevará en Japón el nombre de Adventure Island III; esto es debido a que está basado en la 3a. parte de la serie del NES, aunque sea el segundo juego de Game Boy.

Chip SFX en Acción

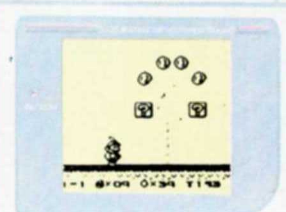
Nintendo mostrará en este CES de enero su primer juego programado con el Chip SFX. Este juego, a primera vista, muestra un gran avance en gráficos tipo poligonales con volumen, y lo mejor de todo es que estos gráficos pueden ser rotados, puestos en escala como un gráfico normal, dando esto un increíble realismo y dramatismo.

El nombre del juego aún no está definido, así como el número de Megas con el que será programado, pero seguramente como ya te habrás dado cuenta al ver las fotos, es un juego de naves. En futuros números, al regresar del CES, te hablaremos más de éste y otros juegos.



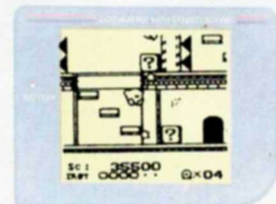


Los GRANDES de GAME BOY



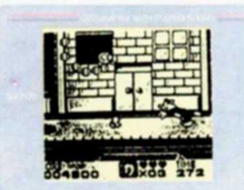
1.-SUPERMARIOLAND II

Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.



2.-KIRBY´S DREAMLAND

Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.



3.-LOONEY TUNES Mixed-up Melodies

7 aventuras en este cartucho que rápidamente se ha puesto en el gusto de los aficionados.

4.-TOP GUN

5.-SUPER MARIOLAND

6.-TOM & JERRY

7.-THE SIMPSONS BART VS. JUGGERNAUTS

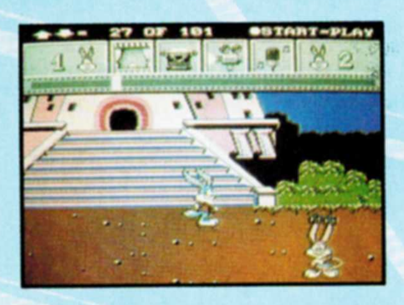
8.-YOSHI

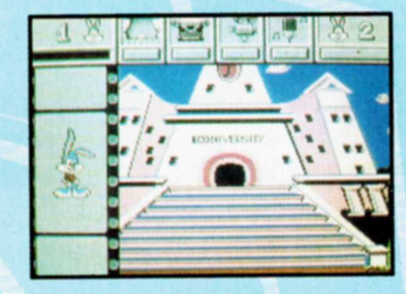
9.-LITTLE MERMAID

10.-PAPER BOY 2



En el próximo número habrá muchas cosas interesantes que no te puedes perder.







TINY TOON WORKSHOP

Un juego interactivo que incluye muchísimas horas de diversión y aprendizaje.



PUNCH - OUT

¿Querías que habláramos de juegos clásicos? En este Curso Nintensivo encontrarás las estrategias de tu entrenador Club Nintendo para noquear hasta a Mr. Dream.



ZANGIEF

Movimientos, ataques y defensas de un personaje difícil de dominar aunque muy poderoso.

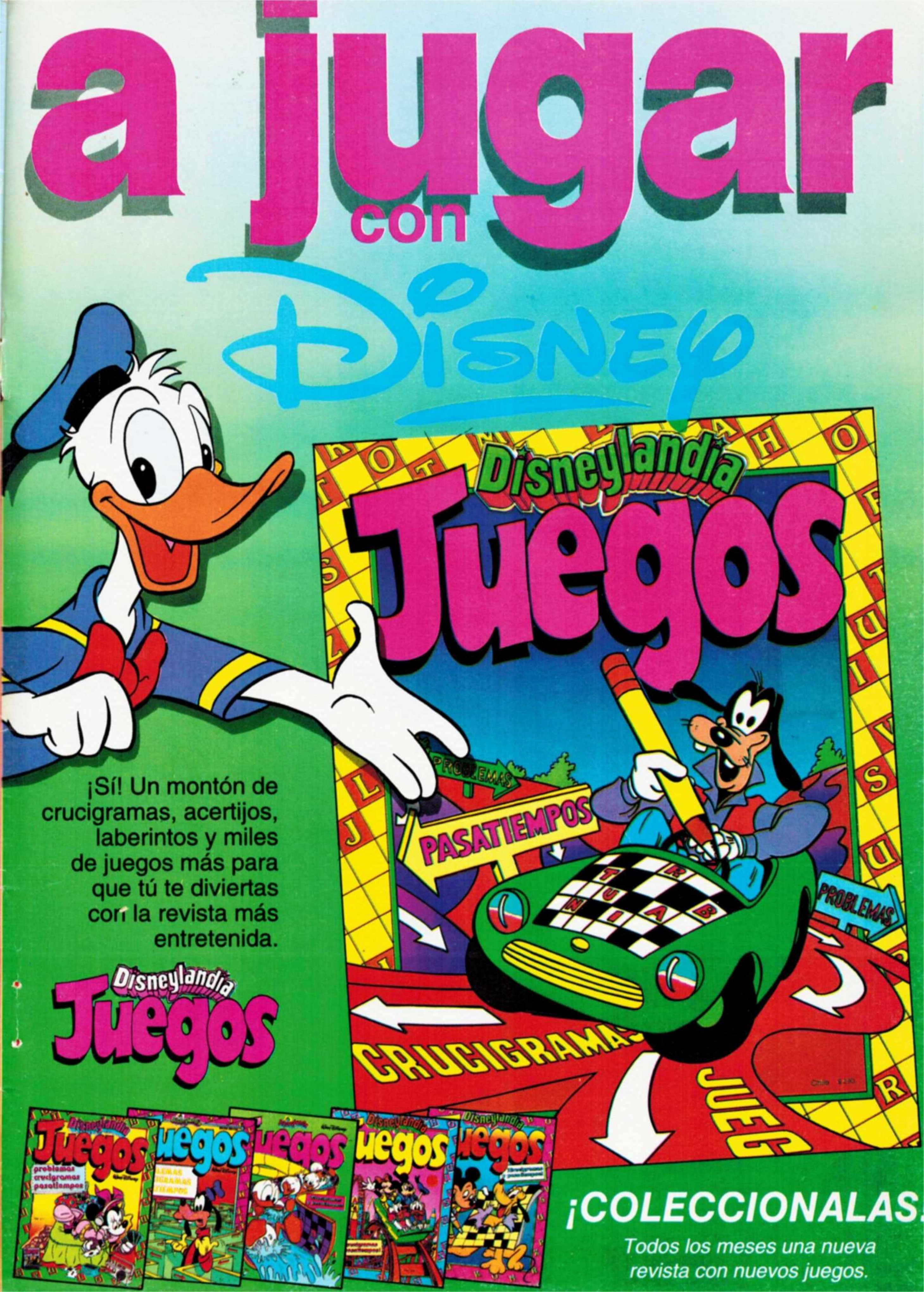
¿Cuántas preguntas acertadas tuviste en el concurso?
En el próximo número encuentra las respuestas.



ZELDA III

Ahora sí viene el final, final,de este juego así como respuestas a Mariados especiales.

También nuestra Bola de Cristal brillará intensamente y por supuesto nuestras secciones con S.O.S. y Mariados. ¡No te pierdas el próximo número!


a jugar
con
Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
JUEG
¡Sí! Un montón de
crucigramas, acertijos,
laberintos y miles
de juegos más para
que tú te diviertas
con la revista más
entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva
revista con nuevos juegos.























*

* INVENTA TU PROPIO FINAL

Tu también puedes atrapar a Super Mario Bros MR, búscalo dentro de tus Bubblets.*

MR. & © 1992 NINTENDO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
REG. S.S.A. 151946 "A"
CLAVE Y 37 BU TODOS LOS NIÑOS, TODAS LAS VACUNAS.